

XENUS ПОД ПРИЦЕЛОМ!
КОЛУМБИЯ РЯДОМ

82
СТР.

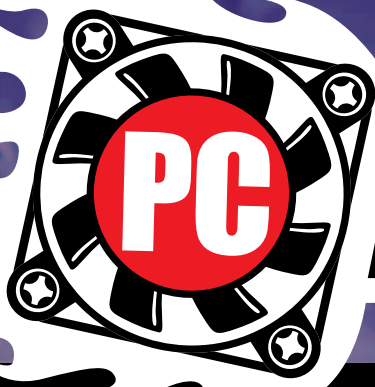
TES4: OBLIVION
ЖИЗНЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

86
СТР.

ПИРАТЫ XXI ВЕКА
У КОГО ВОРУЮТ ИГРЫ?

166
СТР.

ИГРЫ



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ИГРЫ

№ 3 (15)

МАРТ • 2005

ИГРА МЕСЯЦА

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

REVIEWS

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND
ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ
В ОКЕАНЕ ЕСТЬ

FOOTBALL MANAGER 2005
САМЫЙ АНГЛИЙСКИЙ
ФУТБОЛ

ARMIES OF EXIGO
ОТ ДОБРА ДОБРА НЕ ИЩУТ

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS
THEY KILLED KENNY! BASTARDS!

PREVIEWS

AGE OF EMPIRES 3
ОТ ЦИКЛОПОВ К МУШКЕТЕРАМ

ACT OF WAR: DIRECT ACTION
БУДУЩЕЕ ГДЕ-ТО РЯДОМ

THE BARD'S TALE
ПОХМЕЛЬНАЯ RPG

ДНЕВНИКИ

S.T.A.L.K.E.R.
КАК ВЫЖИТЬ В ЗОНЕ?

LADA RACING CLUB
ГАЗ ДО ОТКАЗА

БЛИЦКРИГ II
ПОКАЖУТ В АПРЕЛЕ

ПЯТНАДЦАТЬ ЧЕЛОВЕК
НА СУНДУК МЕРТВЕЦА...

КОРСАРЫ 3

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
140
РУБЛЕЙ
подробности — на стр. 2

240
СТРАНИЦ!!!
ЧАСТЬ ТИРАЖА С ДВОЙНЫМ
8.5 DVD Gb

НАКЛЕЙКИ
STOLEN и DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
ПОСТЕР
КОРСАРЫ 3 И ARMIES OF EXIGO

DVD

THE FALL: ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ВИДЕОРОЛИК ПО ИГРЕ,
КОТОРУЮ УЖЕ НАЗЫВАЮТ
ТРЕТЬИМ FALLOUT OM

XENUS. ТОЧКА КИПЕНИЯ
НАШ ОТВЕТ FAR CRY.
ДВА ИГРОВЫХ РОЛИКА,
МУЗЫКА И СКРИНШОТЫ

500 ДОПОЛНЕНИЙ
БОЛЕЕ 120 МИНУТ
ИГРОВОГО ВИДЕО +
РЕПОРТАЖ О КОРСАРАХ 3

game land



03(15) 2005
05003

ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
ELSIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON®
freedom of mind



1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАВИНОВ

По вопросам рекламы, закупок
и рекламной работы
в каталоге 1С МультиМедиа
обращайтесь по телефону: 1С
(2000), Москва, ул. 84,
ул. Селезневская 31,
Тел.: (200) 737-82-87,
факс: (200) 681-44-87
E-mail: info@1c.ru, games@1c.ru



Бои в космосе,
на поверхности планет
и внутри космических
кораблей

Огромная игровая
вселенная, более 500
планетарных систем

Современный,
производительный
графический движок

ПАРКАН



1С НУТА



Широкие
возможности для игроков:
сражения, торговля,
локальная политика...

Оригинальный сюжет,
большое количество
разнообразных миссий

Выход игры запланирован
до конца 2004 года



НУ КАК СОВА?

Мне недавно рассказали, что, оказывается, смешное словосочетание «коман сова» с французского переводится как «как дела?» Жизнь, как ты можешь наблюдать из вышеописанного примера, полна забавнейших случайностей и неожиданных открытий. Но из мира лингвистического, пожалуй, перейдем прямиком к нашим дорогим компьютерным играм, благо тематика журнала всецело это приветствует. Ты уже наверняка рассмотрел обложку журнала и заметил замечательную даму бандитской наружности, ретиво тыкающую колюще-режущим предметом в сторону читателя. Да, ты угадал. Она – пират. А пират нарисован у нас на обложке потому, что темой номера мы в этот раз сделали игру **«Корсары 3»**. Лучшую, на наш взгляд, игру о карибско-бандитском отдыхе на водах. А что игра еще не вышла – не беда. В нашем распоряжении были диктофоны, камеры и штатная пыточная бригада, которая вытянула из **«Акеллы»** всю правду. Ну а женского пола наш пират потому, что аудитории на обложках очень нравятся клевые девахи, особенно пренебрегающие одеждой. Наша, правда, не пренебрегает – ну да она и так неплоха собой.

А вообще, компьютерно-игровая жизнь не перестает удивлять. Казалось бы: все интересные идеи давно придуманы и реализованы, ан нет. Каждый месяц – что-нибудь новенькое. Как раз такое, о чем бы нам хотелось тебе рассказать.

А все это я к тому, что наша «сова» вполне жива, здорова, хорошо кушает и не жалуется на бессоницу. Чего я желаю и тебе, дорогой читатель. Держи свою сову в тепле, чистоте и сытости, и будет тебе счастье.

Помни!

Рекомендованная розничная цена на наш журнал – 140 рублей!

Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ
8-800-200-3-999**

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подписаться **УДОБНО** и **ВЫГОДНО!!!**

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

METAL HEART ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ

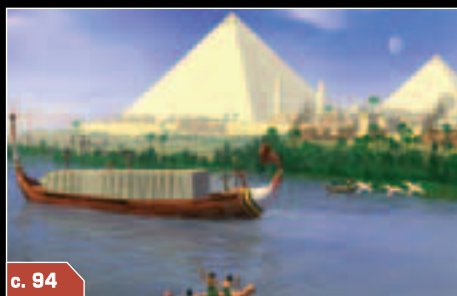


Капитан Данган Синни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прощенье - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал такстоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Прощенья из-под власти Империи.

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов



РЕЦЕНЗИИ



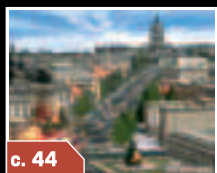
с. 94

CHILDREN OF THE NILE – ПОПРОБУЙ САМ ПОСТРОИТЬ ПИРАМИДУ В ГИЗЕ!



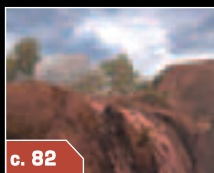
с. 98

FOOTBALL MANAGER 2005 – У ФУТБОЛЬНОГО НАРКОТИКА ТЕПЕРЬ НОВОЕ ИМЯ



с. 44

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! НАШЕ НЕДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ – В ACT OF WAR: DIRECT ACTION



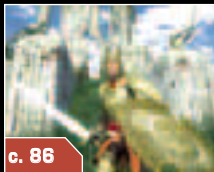
с. 82

ПОД ПРИЦЕЛОМ XENUS – ЭТО О КОКАИНЕ, ДЖУНГЛЯХ И ОДНОМОТОРНЫХ САМОЛЕТАХ...



с. 182

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «БЛИЦКРИГ 2» – ОПЕРАТИВНЫЕ СВОДКИ С ПОЛЕЙ



с. 86

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ TES4: OBLIVION – ПРОЖИВИ ЕЩЕ ОДНУ ЖИЗНЬ В ДРУГОМ МИРЕ ОТ BETHESDA!

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Технотренд	2 обложка	Бука	69, 147, 155
Дина Виктория	3 обложка	Kingston	91
BENQ	4 обложка	E-shop	189, 205
1C	1, 9, 11, 13, 15, 35, 49, 77, 03, 117, 129, 163	Яндекс	181
Акелла	3, 19, 21, 23, 25, 29	КРИ	187
Софт Клуб	57, 73	DVD Гид	201
Zuxel	61	Журнал Путеводитель	205
R-Style	81	Game Technology Экспр	217
Новый Диск	119, 123, 125, 39, 143, 165, 173, 177, 185	Журнал CGW/ RE	221
Руссобит	61, 69, 145	Журнал Onboard	225
Leadtek	89	Журнал Хакер Железо	227
		Журнал Хакер	230
		Журнал Страна Игр	231



COVER STORY 6 стр.

ТЕМА НОМЕРА

6 Корсары 3

НОВОСТИ

18 События индустрии
26 Российские новости
30 Новости киберспорта
32 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

38 Койоты
44 Act of War: Direct Action
50 Stronghold 2
54 Age of Empires 3
58 The Bard's Tale
62 Star Wars: Republic Commando
66 Cold Fear
70 Dragonshard
74 World Racing 2
78 Первая мировая

ПОД ПРИЦЕЛОМ!

82 Xenus. Точка кипения

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

86 The Elder Scrolls IV: Oblivion

РЕЦЕНЗИИ

94 Immortal Cities: Children of the Nile
98 Football Manager 2005
104 Sentinel: Descendants in Time
108 Return to Mysterious Island
112 Galactic Civilizations: Altairean Prophecy
114 Top Spin
120 Armies of Exigo
126 MTX Mototrax
130 BlowOut
134 Ski Alpin 2005
136 Forgotten Realms: Demon Stone
140 Суперсемейка
144 Gooka: Mystery of Janatris
148 Legacy: Dark Shadows
150 The Settlers: Heritage of Kings
154 Advanced Battlegrounds: The Future of Combat
156 Sonic Heroes
158 Hot Wheels Stunt Track Challenge
160 Terrorist Takedown

162 ВИТРИНА

СПЕЦТЕМА

166 О пиратах

КТО ЕСТЬ КТО?

170 Акелла: И швец, и жнец...

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

174 Lada Racing Club
178 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
182 Блицкриг 2

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

186 Новости
190 Обзор сайтов
192 Флэш-роль

ЖЕЛЕЗО

194 Новости
196 Тест. Видеокарты среднего класса
202 Лоб в лоб. Asus EN6600 vs. Sparkle GeForce 6600

HELP.TXT

204 Коды
208 Советы. Football Manager 2005

ПЕТРО

210 The Neverhood. Нет худа без добра
213 Дайджест
214 Пластилиновые, но не вороны
216 Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ

218 Письма

КОНКУРСЫ

224 «Полный вперед!» от «РС ИГР»
226 Итоги юбилейного SMS-конкурса
228 Акция. «Алло, мы ищем таланты!»
229 Конкурс по Psi Ops
230 Итоги конкурсов «Законы робототехники», и «Креатив»

СОФТБЛОК

232 Софт на дисках
233 Обзор shareware-программ
234 Тема. Забыть нельзя записывать
238 Содержание дисков

240 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



СПЕЦТЕМА



ДНЕВНИКИ

О ПИРАТАХ
ПОДРОБНО О ТОМ, КТО, СКОЛЬКО И
У КОГО ВОРУЕТ ИГРЫ И КОМУ ВСЕ
ЭТО ВЫГОДНО...

ДНЕВНИКИ LADA RACING CLUB
ЛЕГКО ЛИ «ВАЗ» ОТДАЛ ЛИЦЕНЗИЮ?
ЧТО ОТ LRC ПОЛУЧАТ ВОДИТЕЛИ?
КАК «БЕГАЕТ» LADA REVOLUTION?
ОБО ВСЕМ ЭТОМ ЧИТАЙ НА СТР. 174

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

Act of War: Direct Action	44	Immortal Cities: Children of the Nile	94	The Settlers: Heritage of Kings	150
Advanced Battlegrounds: The Future of Combat	154	Lada Racing Club	174	Top Spin	114
Age of Empires 3	54	Legacy: Dark Shadows	148	World Racing 2	74
Armies of Exigo	120	MTX Mototrax	126	Хелус. Точка кипения	82
BlowOut	130	Return to Mysterious Island	108	Алида	164
Cold Fear	66	Sentinel: Descendants in Time	104	Блицкриг 2	182
Dragonshard	70	Ski Alpin 2005	134	Войны будущего: Восстание	164
Football Manager 2005	98	Sonic Heroes	156	Готика 2	163
Forgotten Realms: Demon Stone	136	Star Wars: Republic Commando	62	Десант: Нормандия 1944	162
Galactic Civilizations: Altarean Prophecy	112	Stronghold 2	50	Койоты	38
Gooka: Mystery of Janatris	144	Terrorist Takedown	160	Корсары 3	6
Hot Wheels Stunt Track Challenge	158	The Bard's Tale	58	Крещеный кровью:	
		The Elder Scrolls IV: Oblivion	86	Битва за пределами Ада	162
		The Neverhood	210	Первая мировая	78
				Суперсмейка	140

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала? Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу levoshina@gameland.ru, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала «PC Игры»". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получают памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№03(15), март 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор
арт-директор
Евгений Малеев maleev@gameland.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ileoai@pc-games.ru редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru Начальник PR-отдела
Мельничук Ксения ks@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов disk@pc-games.ru редактор
Семен Чириков редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyna@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы
цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.

<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 67 500 экземпляров


Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Корсары III

Итак, свершилось. Наконец-то фанаты акелловских «Корсаров» могут активно радоваться и дышать полной грудью. Полноценная вторая (хотя по номеру – третья) часть игры вот-вот увидит свет. Нам удалось краем глаза посмотреть на почти финальную версию игры и немного поговорить с ее создателями. О чем? Читай дальше.

текст: Илья Зибирев

■	ЖАНР ИГРЫ
	Naval RPG/Action
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Акелла
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 16-ти
■	ДАТА ВЫХОДА
	Март 2005 года
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.akella.com/k2

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ МЕЙЕРА



■ Для чего еще нужны подворотни, как не для драки.



Вообще-то, у игры довольно сложная судьба. Ведь не секрет, что сначала еще **«Пираты Карибского Моря»** должны были называться **«Корсарам-ми 2»**, но от больших денег и мировой славы отказываться не принято, поэтому готовящийся к выходу проект в спешном порядке подрезали, подправили, и уже с исправленным вариантом отправились завоевывать заморские рынки. Кстати говоря, вполне успешно.

Ну а около года назад стало доподлинно известно: продолжению оригинальных «Корсаров» – быть. Вторая часть игры должна была вобрать в себя все то, чего уже много лет ждут от нее преданные фанаты. В процессе разработки игра как-то незаметно стала еще на цифру старше, и теперь называется уже **«Корсары 3»**. Ну а будет ли продолжение достойно ори-

гинала, и не зря ли ее ждали поклонники – мы сегодня тебе расскажем.

ИСТОРИЯ

Для только-только вышедших из леса и вернувшихся в лоно цивилизации позволим себе немного рассказать о серии «Корсары» – «Пираты Карибского Моря».

Игры демонстрируют нам сосуществование экшена/RPG от третьего лица и морского псевдосимулятора. В первом режиме мы бегаем по суше, общаемся с сухопутными крысами, посещаем таверны, правительственные учреждения и, что самое главное, – деремся. Второй режим, как нетрудно догадаться, предназначен для демонстрации простым смертным суровых морских будней. В нем мы можем вглядываться в линию горизонта, сосредоточенно закидывать вражеские корабли

ВМНОГЕРОМ

По заявкам любителей массовых развлечений на воде, в **«Корсарах III»** наконец-то будет реализована возможность многопользовательской игры. Конечно, никто не даст тебе запустить полноценный многопользовательский вариант сингл-плеера. Все проще: либо стандартный deathmatch, либо team deathmatch, либо же штурм/оборона форта, защита/нападение на корабль, везущий «ценный груз». В двух последних случаях игроки делятся на две команды, одна из которых нападает, а вторая, соответственно, защищает.



■ Вот те пистолеты на стене точно можно купить.



■ В тавернах все еще тепло и уютно.



ВМНОГЕРОМ-2

Многопользовательский режим, впрочем, оставляет игрокам некий простор для фантазии. Так, каждому игроку выдается фиксированное количество ресурсов и очков, которые он может потратить на приобретение различной оснастки и «персонифицирование» своего героя соответственно. Таким образом, каждый может подобрать себе корабль и набор характеристик, которые будут идеально соответствовать его представлениям о недостижимом идеале.



различным металлоломом, любоваться лунной дорожкой, играющей на морской поверхности, и улепетывать от разъяренных преследователей. В свое время первых «Корсаров» заслуженно считали преемником старенькой **Sea Legends** отечественного же производства, да и вообще одной из лучших «пиратских» в хорошем смысле этого слова игр.

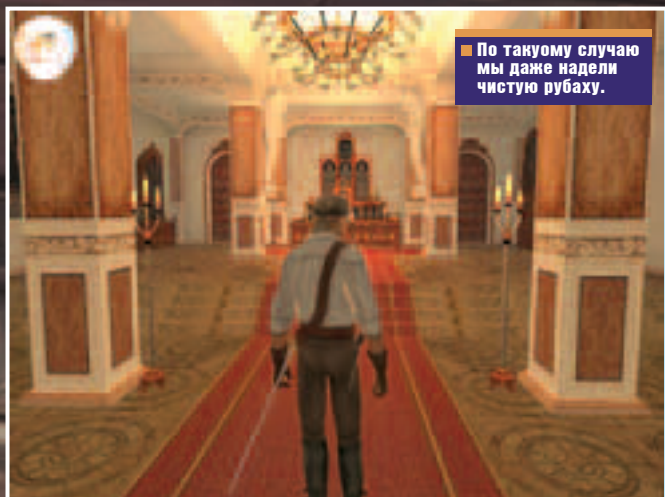
«Пираты Карибского моря» в юности именовались второй частью «Корсаров», но затем пришли большие деньги дядюшки Диснея, и игра быстренько переквалифицировалась в первоклассную «игроизацию» первоклассного фильма с первоклассным Джонни «Проклятые летучие мыши» Деппом в главной роли.

НАСТОЯЩАЯ RPG

Но достаточно болтовни – перейдем к делу. Генерация персонажа – теперь

еще более интересное и увлекательное занятие. Есть два персонажа, мужского и женского пола, выбор одной из четырех общеизвестных морских держав, а также – внимание! – мощные настройки сложности игры. Дело в том, что раньше игроки частенько жаловались на чересчур завышенную сложность первых «Корсаров» и «Пиратов Карибского моря», что и подвигло разработчиков несколько облегчить жизнь простым смертным. Теперь мы можем настроить отдельно каждую «составляющую» уровня сложности игры и, таким образом, сделать свою пиратскую жизнь максимально комфортной и приятной.

Вообще, теперь «Корсары» уже окончательно заслуживают звания RPG – безо всяких оговорок. Ведь глаза разбегаются уже при виде всех скиллов и





■ Модели кораблей как всегда великолепны.

перков, доступных при создании персонажа. А уж если к этому приложить бескрайние возможности по отыгрышу своего морского персонажа... А ведь они есть, эти возможности, и их очень много.

БЕЗ СЮЖЕТА

Когда разговор заходит об играх «без сюжета», я всегда вспоминаю **«Вангеров»**. Так и не понятая широкими народными массами, эта игра, тем не менее, практически установила стандарт качества для «симуляторов жизни», то есть игр с абсолютной свободой и равенством всех ее персонажей, как подвластных мановению мышки игрока, так и управляемых смелым и решительным компьютерным интеллектом. Если ты не помнишь или не знаешь, то в «Вангерах» персонаж был лишь одним из нескольких десятков равных по силам (в начале игры, конечно) персонажей, каждый из которых по мере сил и возможностей двигался к поставленной цели. Таким образом, тебя никто не заставлял делать абсолютно ничего. Хочешь – выполняй сюжетные квесты, не хочешь – валяй дурака, но тогда через какое-то время ты заметишь, что все вокруг уже гоняют на огромных грузовиках-«Мамочках», а ты неудачник на дешевом подобии джипа, который в буквальном смысле может раздавить любой.

В «Корсарах» никакого строгого сюжета нет. В этой игре сюжет будем творить мы – конечно же, наравне с еще сотней компьютерных капитанов. Все, что мы имеем в начале, – корабль, совсем чуть-чуть де-



■ Вид на море с пирса.

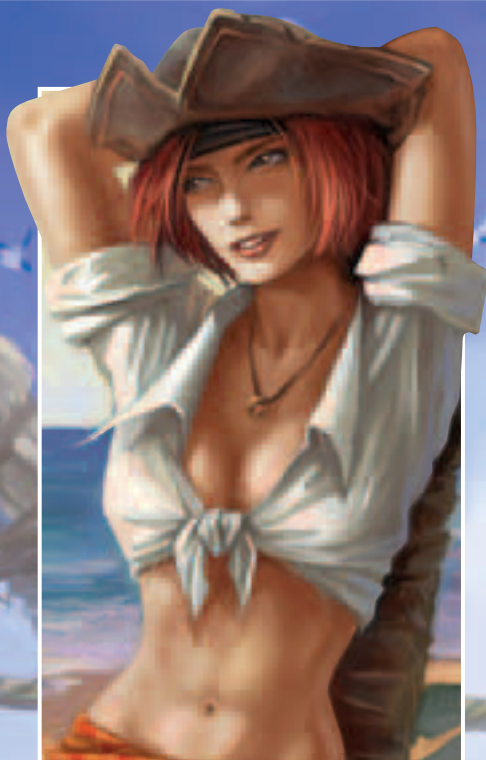
Lock-on

ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ



© 2004 Eagle Dynamics. Все права защищены.
© ЗАО «1C». Все права защищены.

Генеральный директор: Александр Савельев. Заместитель: Сергей Савельев. Главный бухгалтер: Елена Савельева. Юридический отдел: Елена Савельева. Адрес: 125080, Москва, ул. Космодемьянская, 51. Тел.: (095) 737-90-07, факс: (095) 581-44-07, e-mail: info@1c.ru, www.1c.ru



ПЕРВЫЕ КОРСАРЫ

Оригинальные **«Корсары»** вышли в 2000 году и сразу завоевали популярность среди любителей морских приключений. Игра отличалась шикарной по тем временам графикой, крайне увлекательным геймплеем и общим качеством исполнения. Кто-то даже поговаривал о «возрождении духа *Sid Meier's Pirates!*». Впрочем, любая игра пиратско-морской тематики обречена на сравнение с оным шедевром глубокой старины.



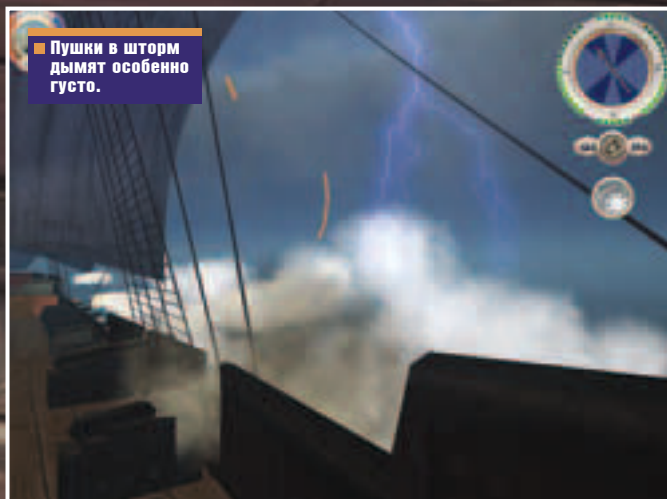
нег, краткую историю жизни героя и открытое море. Дальше ты сам хозяин и кузнец своего счастья, и ответить на вечный вопрос «кем быть?» сможешь только ты сам.

Хочешь – занимайся честной торговлей, подавляя своей финансовой силой и авторитетом всех и вся. Хочешь – грабь и занимайся разбоем, вселяя ужас в сердца всех капитанов Карибского бассейна. А хочешь – честно служи своему государству, выполняя правительственные задания, получай чины и в один прекрасный день ты станешь губернатором.

ТРУДОВЫЕ БУДНИ

«Корсары», как и любая уважающая себя RPG, никак не может обойтись без квестов – различных заданий, которые ты будешь выполнять в обмен на материальные и прочие ценности.

Помимо торговли и войны, квесты – одно из главных твоих занятий в игре. Выполняя правительственные задания ты, возможно, не получишь уж очень много денег, зато существенно поднимешься по карьерной лестнице. Итогом государственной службы, естественно, будет назначение тебя губернатором. А работая на кого-нибудь другого, вполне сможешь отхватить кусок пиратской карты, на которой обозначено понятно что. Или просто солидный денежный куш. Выиграть в третьих «Корсарах» можно будет лишь одним единственным способом: прибрать к рукам весь архипелаг. А вот сделать это можно будет различными путями. Можно самым скучным – мирным. Можно – товарно-денежным, просто скупая все острова подряд. Можно, как водится, – военным. Каждый способ хорош и интересен по-своему.





Проще и безопаснее всего зарабатывать деньги торговлей. Как водится, на одних островах что-то производят, на других это что-то покупают, а тебе нужно лишь искать лучшую разницу между ценами на продажу и покупку этого товара, учитывая, конечно, дальность доставки. Создатели игры заявляют, что игру можно пройти простым торговцем – у нас нет оснований им не верить. Да только не так уж это и интересно, хотя – каждому свое, как было написано на одних очень известных воротах (а потом на других, чуть менее известных воротах).

ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВО

Абсолютно новой фишкой в «Корсарах 3» будет возможность собственноручно отстраивать города. Как только мы получаем в свое распоряжение какой-нибудь, пускай даже самый захудалый островок, перед нами немедленно открываются головокружительные перспективы, а также строительное меню а-la **Heroes of Might and Magic**. За банальную, но большую сумму денег мы можем облагородить вид города каким-нибудь полезным строением. Например – военной академией. Все эти строения, так или иначе, облегчают нашу жизнь, приносят прибыль или какую-нибудь другую, нематериальную пользу. В академии, например, можно тренировать офицеров.

ВОЙНА

Морские сражения любят все. Морские сражения красивы, зрелищны и увлекательны. «Корсары 3»



10 мультимедиа

ОСОБЬ



© 2003 CDV Software Entertainment AG. All rights reserved. CDV, the CDV logo and «BREEG» are either registered trademarks or trademarks of CDV Software Entertainment AG or Brat Designs in the UK and/or other countries.
© 2004 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Для бесплатной информации позвоните по телефону 8-800-100-1000. Адрес: Москва, ул. Мясницкая, д. 12, стр. 1. Контактный телефон: +7 (495) 777-7777. E-mail: info@cdv.ru. Сайт: www.cdvrussia.ru. Сайт: www.nival.ru. Сайт: www.1c.ru.



ГЛУБОКАЯ СТАРИНА

Нельзя не рассказать о первой и единственной пока что легендарной «пиратской» игре – *Sid Meier's Pirates!*. Игра вышла в 1987 году и до сих пор остается признанным эталоном выверенного «бесконечного» геймплея наряду с такими столпами как, скажем, *Elite*.

В игре игрок был абсолютно свободен в своих действиях, над ним незримо витал простенький сюжет и куча всевозможных приключений. Были и пиратские клады, и губернаторские дочки, а также морские сражения и поединки капитанов. В прошлом году, как ты, наверное, знаешь, вышел римейк *Pirates!*, подтягивающий и без того отличную игру до современных технических стандартов. Кроме того, в 1993 году выходила *Pirates! Gold* с обновленной VGA-графикой.



■ После боя через паруса отлично видно небо.

предоставят тебе уникальную возможность побывать в самом сердце не одного десятка таких сражений.

Даже если ты всего лишь мирный торговец, рано или поздно содержимое твоих трюмов заинтересует тех, кто не расположен к мирной жизни, и тогда придется браться за пушки.

Морские битвы со времен предыдущих частей претерпели не так уж много изменений. Теперь, в зависимости от прокачанности соответствующего «пушкарского» скилла, всегда есть вероятность того, что какая-нибудь пушка взорвется – то ли пороху пересыпали, то ли еще что. В общем, за орудия нужно ставить людей подготовленных, знающих, с какой стороны в орудие засыпается порох.

Естественно, все корабли повреждаются самым натуральным образом: паруса рвутся, доски и мачты ломают-

ся. Зато теперь у нас есть еще и возможность лишить врага части огневой мощи: это происходит, если в одно из орудий попадет вражеский снаряд. И, естественно, враг немедленно потеряет товарный и боевой вид.

Сухопутные баталии тоже немного изменились. Так, например, у нас появится возможность штурмовать форты «с тыла», обойдя остров с противоположной стороны. Впрочем, подойти к форту просто так нам, скорее всего, не дадут: разработчики обещают поставить в каждом форте по специальной пушке, которая будет охлаждать пыл новоявленных десантников.

Ну а драки остались практически без изменений. Несколько видов ударов, блок и пистолет – вот все, что нужно настоящему пирату. А выиграть поединок не так уж сложно: достаточно лишь вовремя предугадывать и рас-



■ Обрати внимание на след за кораблем.



■ Южное солнце
как всегда ярко
и ослепительно.

ОФИЦЕРИЯ

СКАЖИ «НЕТ» МЫШИ

A screenshot from the video game 'The Sims 3' showing a 19th-century style laboratory. The room features a large wooden table with various scientific equipment, including a Bunsen burner, a microscope, and a large glass container. A character is standing near a large arched window with a red curtain. The room has a high ceiling and a wooden floor.

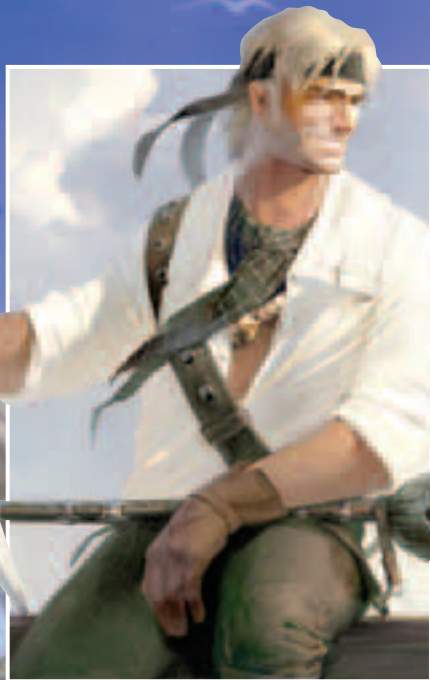
**ONE MUST FALL
BATTLEFIELDS**

10+

DE

NIVAL
INTERACTIVE

One Must Fall: Battlefields © 2002 Diversions Entertainment, Inc. PC®, FL, USA. Все права защищены. DMF:BG и логотип DMF:BG являются зарегистрированными торговыми марками Diversions Entertainment, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев. © 2004 Nival Interactive. Все права защищены. © 2004 ЗАО «НД» Все права защищены.



■ Дальше отступать некуда, позади – море.

ПЕРВЫЙ БЛИН

Наш список «пиратских» игр был бы неполным без еще одного знаменательного его представителя. Зовут его *Sea Legends*, а знаменителен он тем, что, во-первых, это одна из первых игр мирового уровня, созданных в России, и, во-вторых, это одна из первых игр вообще, создатели которой попытались приблизить свое творение к все той же *Pirates!* В результате игра неплохо продавалась не только у нас, но и на западе (точнее, в первую очередь – на западе), и получила свою долю всеобщего признания.



куда хотели бы доплыть целыми и невредимыми, а управляем кораблем «стрелками», так же, как это реализовано в *Pirates!*

На практике это означает, что мы с легкостью можем «вручную» миновать район с неблагоприятными погодными условиями, или, например, обойти вражескую флотилию, которая в противном случае пустила бы ко дну добрую половину наших кораблей. В общем – удобно.

КРАСИВО

Для тех наших читателей, которые почему-то сомневались, заявляем: новые «Корсары» выглядят ошеломляюще красиво. Такого моря, неба, фортов и вообще такого «пиратского» вы, дорогие читатели, не видели еще нигде, и не увидите в ближайшие год-два. Несмотря на то, что показанная нам

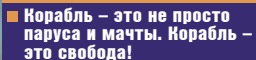
версия нет-нет, да и подглючивала, норовила заполнить одной и той же текстурой весь океан и показать острова с непросчитанными тенями, нас не обманешь. Море выглядит... Скажем, как море. Более полно описать этот предмет, думаю, не удастся даже Байрону. Море бушующее, впрочем, Байрону удастся отлично, поэтому читавшие классика поймут, на что похож шторм в «Корсарах», а не читавшим должно быть стыдно.

Все остальное тоже держит марку. Даже учитывая «недоделанность» игры, придраться практически не к чему. Анимация персонажей превосходная, корабли выглядят что твои картинки из морской энциклопедии. А над всем этим – божественное небо. Погодных эффектов, к сожалению, нам не показали, но мы верим – гром и молнии тоже будут что надо.



■ Наша тихая гавань.





Я, признаюсь честно, к играм морской тематики всегда относился с прохладой. В детстве, конечно, творчество Сабатини и Стивенсона у меня котирировалось куда выше, чем изучаемый в школе Пушкин со своей дурацкой няней, но с тех пор утекло много воды. Sid Meier's Pirates! оригинального розлива давно переехали на свалку истории, а все подобные игры, начиная с Sea Legends и до «ПКМ» и новой инкарнации «Пиратов!» включительно, вызывали исключительно эмоцию «не то».

А вот в новых «Корсаров» почему-то захотелось поиграть. Наверное, потому, что серия наконец-то стала действительно серьезной, выкарабкавшись из детских условностей и ограничений, переместившись в разряд полноценных симуляторов жизни. И если новая мейеровская игра сегодня смотрится хоть и талантливым и стильным, но все же сборником «пиратских» мини-игр, то «Корсары» на голову превосходят творение мэтра по параметру «жизненность». В общем, в моем личном списке ожидаемых игр появилась еще одна, а уж фанатам серии давно должно быть известно, на что они потратят деньги в марте этого года.



КРЫЛАТЫЙ ОХОТНИК



yager
DEVELOPMENT

© 2004 THQ Inc. Все права защищены. THQ и логотип THQ являются зарегистрированными торговыми марками THQ Inc. Все остальные наименования и торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 Nuza разработана Yager Development. Все права защищены.
© 2004 3AO + IC. Все права защищены.

For additional information regarding this journal please contact: Dr. David J. Little, Editor, little@uakron.edu, 1000 University Ave., Akron, OH 44325, USA. Phone: (330) 937-3333, Fax: (330) 937-3331, Email: little@uakron.edu, little@uakron.edu

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

(game)land

п р е д с т а в л я е т

суббота
5 марта

19.00 начало

Москва

Центральный Академический
Театр Российской Армии

Первая церемония вручения наград в области
компьютерных и видеоигр

GAMELAND

AWARD

**С участием
«ЗВЕЗД»**

российской игровой индустрии
популярных исполнителей
создателей известных
игровых журналов

Официальный спонсор
церемонии:

AMD

Партнеры:



приобрести
Билеты

можно в Интернет-центре «Сafемах на Пятницкой»
(Пятницкая, 25, стр. 1) с 1 февраля 2005 года

по телефону:
Справки

935-70-34

Подробности на сайте: www.gamelandaward.ru

Победителей

определяете вы!!!

5 марта в Центральном Академическом Театре Советской Армии состоится Первая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award 2004, организованная издательским домом (game)land. Цель - отметить заслуги разработчиков и издателей компьютерных и видеоигр России и стран СНГ. Выбирать лучшие игры среди творений игровой индустрии России и бывшего Советского Союза (то есть номинанты только те игры, которые сделаны разработчиками и издателями России и стран СНГ) доверено самим геймерам!

Перед вами 11 номинаций и 66 номинантов, которых путем споров и голосования выбрали главные редактора и

редактора популярных и авторитетных игровых журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и Computer Gaming World Russian Edition. Теперь все зависит от вас! Выберите в каждой номинации самую лучшую, на ваш взгляд, игру, вырежьте купон и отправьте его нам по адресу: 103031, Москва, Дмитровский пер., д.4, стр. 2 с пометкой «Gameland Award». В конце февраля голоса будут подсчитаны и на торжественной церемонии награды найдут своих героев!

Среди тех, кто примет участие в голосовании будет разыгран ноутбук и другие ценные призы, а также пригласительные билеты на церемонию вручения наград.

НОМИНАЦИИ

Лучшая PC ИГРА 2004 года (A)

- ☐ 1 Перл Харбор
- ☐ 2 В тылу врага
- ☐ 3 Александр
- ☐ 4 Периметр
- ☐ 5 Звездные волки
- ☐ 6 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ☐ 7 Власть закона
- ☐ 8 T72. Балканы в огне
- ☐ 9 Чистильщик

Лучшая RPG 2004 года (B)

- ☐ 1 Златогорье 2: Холодные небеса
- ☐ 2 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ☐ 3 Звездные волки
- ☐ 4 Сфера
- ☐ 5 Князь 2: Продолжение легенды
- ☐ 6 Механоиды

Лучшая стратегия 2004 года (C)

- ☐ 1 Сталинград
- ☐ 2 Александр
- ☐ 3 Противостояние: Война в заливе

- ☐ 4 Блицкриг: Смертельная схватка 2
- ☐ 5 Периметр
- ☐ 6 Осада

Лучшая многопользовательская игра 2004 года (D)

- ☐ 1 В тылу врага
- ☐ 2 Сфера. Материк власти
- ☐ 3 Страусиные бега
- ☐ 4 Creed: Битва за Савитар
- ☐ 5 Периметр
- ☐ 6 Александр
- ☐ 7 Перл Харбор
- ☐ 8 Противостояние: Война в заливе

Лучший ЭКШН 2004 года (E)

- ☐ 1 Creed: Битва за Савитар
- ☐ 2 Тормозилки
- ☐ 3 Чистильщик
- ☐ 4 Страусиные бега
- ☐ 5 Ударная сила
- ☐ 6 Механоиды

Лучшая графика 2004 года (F)

- ☐ 1 Периметр
- ☐ 2 Перл Харбор

- ☐ 3 Полная труба
- ☐ 4 Операция Silent Storm: Часовые
- ☐ 5 В тылу врага
- ☐ 6 Звездные волки
- ☐ 7 Власть закона

Лучший квест 2004 года (G)

- ☐ 1 Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- ☐ 2 Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях
- ☐ 3 Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
- ☐ 4 Полная труба
- ☐ 5 Вий: История рассказанная заново
- ☐ 6 Революционный квест
- ☐ 7 Ядерный титбит: Flashback

Лучшая локализация на PC 2004 года (H)

- ☐ 1 Beyond Good & Evil
- ☐ 2 Ground Control 2: Operation Exodus
- ☐ 3 Syberia 2
- ☐ 4 FarCry
- ☐ 5 The Suffering

- ☐ 6 Scrapland
- ☐ 7 Conflict: Vietnam
- ☐ 8 Doom 3

Лучшая локализация на PS2 2004 года (I)

- ☐ 1 Killzone
- ☐ 2 Кузя: Жукодром
- ☐ 3 Getaway: Черный понедельник
- ☐ 4 Jak 3

Лучший саундтрек 2004 года (J)

- ☐ 1 Сталинград
- ☐ 2 В тылу врага
- ☐ 3 Саботаж
- ☐ 4 Власть закона
- ☐ 5 Периметр

Самая ожидаемая игра 2005 года

(впишите три российские игры, которые вы с нетерпением ждете)

AMD

Лучшие геймеры выбирают лучшие игры!

SMS

голосование

Стоимость сообщения
для абонента - 0,15\$ без учета НДС



Проголосовать за лучшие игры можно и с помощью SMS. Отправьте на номер 3030 (для любого телефона для всех операторов) сообщение с буквой (которая стоит рядом с названием номинации) и номером номинанта (например, если в номинации «Лучшая игра для PC» вы голосуете за игру «Периметр», то ваше сообщение будет выглядеть как «A4»). Внимание! Одна sms - одна номинация, то есть если вы хотите проголосовать по всем номинациям, вы должны отправить 10 sms (голосование в номинации «Самая ожидаемая игра 2005 года» проходит только посредством заполнения купона).



■ Новая графика, новые юниты, новый геймплей...

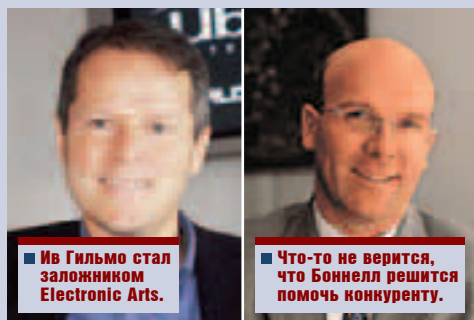
Журнал «PC Игры» первым в России сообщил своим читателям о грядущем официальном анонсе **Age of Empires III**. Да и как иначе можно было истолковать громадную надпись «Ожидание близится к концу», появившуюся под новый 2005 год на сайте тексаской **Ensemble Studios**?! Age of Empires III посвящена эпохе колонизации и покорения Нового Света. Третья часть легендарной серии, разошедшейся по миру 16-миллионным тиражом, далеко не первый месяц в разработке. Она появится на прилавках магазинов во второй половине 2005 года, а издателем, понятное дело, выступит **Microsoft**.



■ Жертвам цунами пригодится помощь геймеров.

Свой небольшой вклад в помощь сотням тысяч жертв, пострадавшим от чудовищного цунами, обрушившегося на юго-восточную Азию, внесла и игровая индустрия. Крупнейший мировой издатель **Electronic Arts**, например, пожертвовал 250 тысяч долларов в фонды помощи, а некоторые другие игровые компании (в частности, **CCP Games**, создавшая **Eve Online**) организовали сбор добровольных пожертвований среди фэнов своих игр. Все деньги, собранные таким образом, пойдут на оказание помощи жертвам цунами.

У EA РАЗЫГРАЛСЯ АППЕТИТ



■ Ив Гильмо стал заложником Electronic Arts.

■ Что-то не верится, что Боннелл решится помочь конкуренту.

Пять лет назад решением суда корпорация **Microsoft** была признана виновной в нарушении антимонопольного законодательства и принудительно разделена на две компании. Ее судьбу рискует повторить гигант игровой индустрии **Electronic Arts**.

Самым громким скандалом начала года стала покупка «электрониками» 19.9% акций французской компании **Ubisoft**. Сделка на 100 миллионов долларов состоялась в конце декабря, и была мастерски провернута – в Ubisoft не сразу сообразили, что произошло. Зато потом поднялся такой шум, что даже правительство Франции заявило о поддержке «отечественного производителя», пообещав по-

крупнейшие игровые издатели. Однако рынок растет, и чем больше выдающихся игр выходит, тем больше он становится. Пока у нас нет информации, какие цели преследует **Electronic Arts**. Она даже не предупредила о своем намерении купить пакет акций компании.

Чуть позже Гильмо заявил в интервью французскому радио:

– **Ubisoft** останется независимой компанией. Мы изучили множество стратегий и составили оборонительный план, детали которого я не могу раскрыть.

Переполошились и другие европейские издательства. Директор **Infogrames Бруно Боннелл** (Bruno Bonnell) в открытую выступил с критикой действия американцев и пообещал помочь Ubisoft. Правда, как именно, не уточнил. Поговаривали и о том, что **Vivendi Universal Games** предложила Иву Гильмо обсудить возможность слияния двух компаний. Слух оказался гадетной «уткой».



■ Сэм Фишер уже выслан разобратся с EA – таков секретный план Ubisoft.

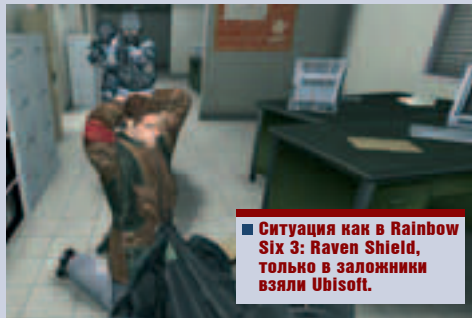


■ Если бы у Ubisoft были пески времени, возможно, сделка бы не состоялась.

В **Electronic Arts**, похоже, никто не чувствует себя виноватым. Бизнес есть бизнес, оправдываются только неудачники. Глава **EA Europe Герхард Флорин** (Gerhard Florin) держится молодцом:

– Все считают, что мы купили акции **Ubisoft**, даже не переговорив с

руководством компании. Как бы ни так. С кем мы только в свое время не вели переговоры: и с **Ubisoft**, и с **Activision**, и с **Eidos**. Причем, речь шла не только об их покупке, но и о простом сотрудничестве. Что касается **Ubisoft**... У нас появилась возможность купить 20 процентов акций компании, мы и купили. Где же тут «захват заложников»?



■ Ситуация как в **Rainbow Six 3: Raven Shield**, только в заложники взяла **Ubisoft**.

мощь в борьбе за независимость.

Что характерно, руководство **Electronic Arts** ни словом не обмолвилось о намерении поставить **Ubisoft** под свой контроль. Совсем наоборот – EA пообещала никак не вмешиваться во внутренние дела компании. Однако никто не верит. Учитывая тот факт, что 44.5 процентов акций **Ubisoft** раскидано по мелким акционерам, скупка может начаться в любой день. За последнее время стоимость акций выросла аж на 60 процентов.

Президент французской компании **Ив Гильмо** (Yves Guillemot), основавший **Ubisoft** вместе со своими братьями в 1986 году, владеет 22 процентами акций. Не так и много. Он прекрасно понимает, что может потерять компанию, которой посвятил жизнь. Потому и не скрывает обиды на боссов **Electronic Arts**, называя их поступок «захватом заложников».

– Нет, я бы не стал называть врагами **Ubisoft** и **Electronic Arts**, – заявил Гильмо. – Это –

Акелла

БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА

RAINKILLER

EXPANSION PACK



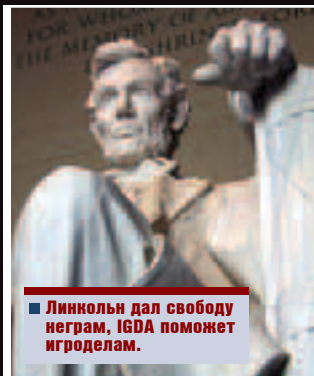
Совсем недавно мы прошли все круги Ада вместе с бесстрашным воином Света, Дэниелом Гарнером, и победили одного из главных слуг Сатаны - Люцифера. Вместе с его уничтожением исчезла и угроза Апокалипсиса. Однако зло не дремлет, а лишь временно депаует передышку, чтобы набраться сил, а затем снова попытаться осуществить свои самые жестокие и коварные планы. На этот раз бросить вызов Свету решил демон Alastor. Он хочет власти и могущества, но больше всего ему нужна свежая кровь...

- 10 новых гигантских и разнообразнейших уровней, в том числе злоеший Парк Развлечений и Ленинград времен Второй Мировой.
- 4 новых вида оружия, сгруппированных в пары (например, огнемет/полуавтоматическая винтовка)
- 2 новых мультиплеерных режима: "Hellish Mutation" и классический Capture the Flag.
- Улучшенный движок игры: теперь все станет еще более красиво и пугающе!



© 2004 "Dream Catcher", © 2004 "People Can Fly"
 Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
 Tel: +380 (095) 363-4613. E-mail: support@akella.com
 Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095) 363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





■ Линкольн дал свободу неграм, IGDA поможет игроделам.

После того как сотрудники издательства **Electronic Arts** пожаловались на бесчинства работодателя, заставляющего даром работать сверхурочно, вся игровая индустрия обсуждает проблему «качества жизни». Не осталась в стороне и **Международная Ассоциация Разработчиков Игр** (The International Game Developers Association – IGDA). В марте на ее ежегодной конференции в Сан-Франциско будет проведено крупное совещание, посвященное сверхурочным, давлению на разработчиков со стороны издателей и другим вопросам. Ох и всыпят же там Electronic Arts!



■ Ромеро нагонит на всех нас страху.

К миру мертвых решило обратиться издательство **Hip Interactive**. Специально для нее европейская студия **Kuju Entertainment** разработает экшен-игру, основанную на фильмах культового режиссера зомби-ужасиков **Джорджа Ромеро** (George A. Romero). Его «Рассвет мертвецов» и «Ночь живых мертвецов» давно стали классикой хоррора. В новой, пока безымянной игре, само собой, не обойдется без беспокойных мертвецов, разгуливающих по улицам в поисках плоти. Вдоволь потрястись от страха мы сможем никак не раньше 2006 года – классика требует заботливого обращения и переосмысления.

КАРАНТИН В THE SIMS 2



■ Любый дом может быть заражен.

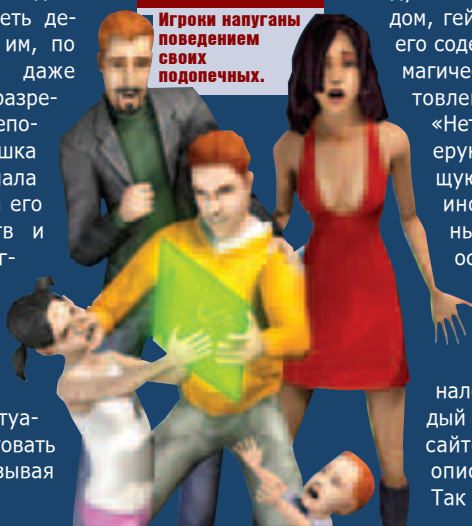


■ Смотрите, поймали хакера, напавшего в The Sims 2.

Фэны **The Sims 2** любят похвастаться роскошным домом или его экзотической обстановкой и чудаковатыми обитателями. На этой страсти многие и погорели, став жертвами странных вирусов.

Спустя несколько месяцев после релиза **The Sims 2** от игроков стали поступать жалобы: с игрой творится что-то неладное.

Например, стали беременеть девочки-подростки (а ведь им, по замыслу разработчиков, даже сексом-то заниматься не разрешено). Да бог с ним, с непорочным зачатием! Одна чашка магического эспрессо делала сима счастливым до конца его дней, лишая расстройств и стремлений. На других игроков свалилась такая напасть – стоило посмотреть в телескоп, как прилетали инопланетяне. Был еще и эликсир молодости, и незасоряющийся туалет, и возможность флиртовать с десятком девиц, не вызывая ревности ни у одной.



■ Игроки напуганы поведением своих подопечных.

Долгое время никто не мог понять, откуда такие напасти. Потом все-таки сообразили. Хакеры, балующиеся **The Sims 2**, придумали множество читов и хаков. Каждый может сохранить свой домик из игры в отдельный файл и выложить на официальном сайте **The Sims 2** для скачивания. В **Electronic Arts** как-то не

подумали о том, что, скачивая дом, геймеры скачивают и все его содержимое. В том числе и магический аппарат по приготовлению эспрессо, и хак «Нет ревности», и прочую ерунду, начисто убивающую интерес к игре. После инсталляции, симпатичный домик заразил все остальные дома.

В короткие сроки **simware** заполонило весь мир. EA долго отпиралось, но потом признало ошибку. Теперь каждый дом для скачивания на сайте идет с подробным описанием содержимого. Так что будьте бдительны!

МАГНАТ РЕШИЛ ПОИГРАТЬ



■ Руперт Мердок угодил даже в The Simpsons. За бабки, наверное...



■ News Corporation вполне по карману издатель Doom 3.

Один из крупнейших мировых медиаконцернов, **News Corporation**, лелеет планы по выходу на игровой рынок. Корпорация, владеющая несколькими крупными телевизионными сетями и двумя крупнейшими британскими газетами (*The Times* и *The Sun*), не хочет начинать новое дело с нуля и соби-

рается приобрести уже существующего издателя. Наибольший интерес хозяина медиаконцерна **Руперта Мердока** (Rupert Murdoch) вызывают **Electronic Arts** и **Activision**. Впрочем, первая стоит слишком дорого – ее активы составляют порядка 19 миллиардов долларов. Так что придется **News Corporation** довольствоваться издателем **Doom 3** и **Call of Duty**.

Что, согласитесь, тоже неплохо.

Подобные планы магнатов свидетельствуют об одном: индустрия видеоигр сейчас крайне привлекательна для инвесторов. Напомним, что некоторое время назад другой медиа-концерн – **Viacom** – вложил крупную сумму в

издателя **Midway**, известного по таким играм, как **The Suffering** и приставочному **Mortal Kombat: Deception**. Недовольных отзывов о сотрудничестве пока не было слышно.

Акелла

Секретные Агенты

КИНОМОНСТРЫ атакуют



© 2000 by John Wiley & Sons, Inc.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Настоящий интерактивный мультфильм, хотите продолжения - используйте поробатки головой
- Порядка 100 мировых зеранов - десятки пеевдов проявить находчивость и смекалку
- Звуковое оформление из 45 композиций, написанных 12 профессиональными музыкантами в совершенно неординарном состоянии
- Смех продлевает жизнь! Фред и Диефф не дадут вам состариться и к 100 годам!



М.В. Беглов
Различные процедуры в различных
формы "СООП" и "М.В. Беглов"

© 2005 "Akella", © 2005 "AicachofaSoft"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, отовая продажа: (095)363-4614



Джеїлз

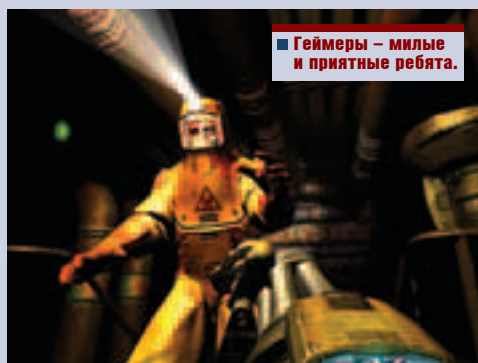


■ Sony крупно прокололась с Dual Shock.

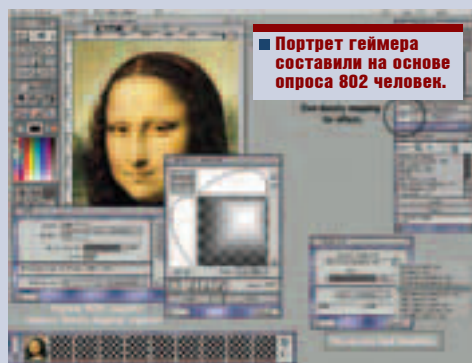
В наше время, когда добрая половина компьютерных игр является портами с консолей, настоящему геймеру без геймпада никак. Образцом современных геймпадов послужил контроллер **Dual Shock** для Sony Playstation 2, с двумя аналоговыми джойстиками и эффектом виброотдачи. Впрочем, недавно выяснилось, что знаменитую технологию обратной связи **Sony** попросту украла. Более двух лет адвокаты маленькой компании **Immersion Corp** потратили на то, чтобы доказать в суде факт кражи патентованной технологии. В иске значилась сумма в 300 миллионов долларов. Sony отделалась «всего» 82 миллионами – суд решил, что заимствование идеи виброотдачи не было преднамеренным. Технология, изобретенная **Immersion**, была использована и корпорацией **Microsoft** для Xbox. Тоже незаконно. Однако в **Microsoft** не стали оспаривать патент и вне зала суда урегулировали спор. Лицензирование виброотдачи обошлось создателям Xbox в 26 миллионов долларов, то есть почти в четыре раза дешевле, чем придется заплатить Sony.

■ **LucasArts** наконец-то сподобилась официально анонсировать свой тайный проект, слухи о котором просочились еще в прошлом году. Новая стратегия во вселенной **Star Wars** носит название **Star Wars: Empire at War**, и посвящена смутному времени где-то между событиями третьего и четвертого эпизодов знаменитой саги. Характерная деталь – бои будут вестись как на земле, так и в космосе. Разработкой озадачена команда **Petroglyph**, которую возглавляют ветераны индустрии, прославившие свои имена серией **Command & Conquer**. Релиз **Empire at War**, эксклюзива для PC, намечен на осень.

ПОРТРЕТ НАСТОЯЩЕГО ГЕЙМЕРА



■ Геймеры – милые и приятные ребята.



■ Портрет геймера составили на основе опроса 802 человек.

Геймеры страдают от стереотипов не меньше, чем сексуальные меньшинства. Обыватели представляют их запаршивевшими толстяками, с красными глазами и дурным запахом изо рта, проводящими у компьютера 20 часов в сутки. Ни семьи, ни друзей, ни приличной работы. Однако результаты недавнего исследования **Американской Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения** (**Entertainment Software Association**) свидетельствуют о другом. Геймеры-то, оказывается, ведут активный образ жизни! Они занимаются спортом, читают, тусуются, да и творчество им близко. И что особенно возмутительно для противников игровой индустрии, на вышеназванные дела у них уходит в три раза больше времени, чем на игры. Вот несколько убедительных цифр:



■ Ловенштейн устал от стереотипов.

79% геймеров занимаются спортом по 20 часов в неделю;
44% геймеров добровольно помогают на общественных мероприятиях;
93% геймеров читают книги или ежедневные газеты;
62% геймеров ходят в театры, музеи, на концерты;
50% геймеров увлекаются творчеством (пишут, рисуют или играют на музыкальных инструментах);

94% геймеров следят за текущими новостями в стране и мире;

78% геймеров участвуют в выборах.

– *Геймеры повсюду*, – с гордостью заявил президент **ESA** **Дуглас Ловенштейн** (**Douglas Lowenstein**). – *Они – ваши друзья, родственники, коллеги, соседи, дети, и они успешно сочетают игры со многими другими занятиями. Может, хватит их считать одиночками, живущими в выдуманном мире?*

TITUS МЕРТВА, INTERPLAY НА ПОДХОДЕ?

Ты наверняка уже слышал грустную историю двух компаний: **Interplay** и **Titus Interactive**, больше года боровшихся с финансовым крахом. Что ж, похоже, обе компании отступили: **Titus**, во владении которой находится 67 процентов акций игрового издательства **Interplay**, официально признана банкротом. Французский суд вынес такое решение, невзирая на то, что у компании оставалось еще немного времени на поиск выхода из кризиса. Как пояснил судья, долги **Titus** были слишком велики (33 миллиона евро), чтобы оставались иллюзии. Пока неизвестно, как разорение **Titus** скажется на подчиненных ей компаниях, одной из которых и является **Interplay**. Несмотря на то, что ее представители пока отмачиваются на вопросы о будущем, надежные источники со-



■ У Interplay осталась только лицензия на Kingpin. Нет желающих?

общают: сейчас компания по-прежнему находится «на плаву». Главный вопрос к пациенту: сможет ли он выкарабкаться? Шансы крайне невелики: **Interplay** распродала большинство известных лицензий, но так и не рассчиталась со всеми кредиторами. Помощи ждать неоткуда.

Акелла

БОЙ С ТЕНЬЮ



«Акелла» представляет action по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года - фильму «Бой с Тенью». Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поджидают бывшие соратники-бандиты и самые жесткие соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от ураганных комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди негодяев и отчаянной злобы обрести себя.

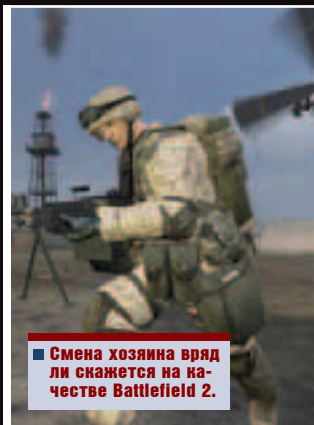
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Сюжет базируется на сценарии киноленты, дополненном новыми неожиданными поворотами
- Современная графика и анимация с применением технологии motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм



© 2005 "Akella", © 2005 ЗАО «Централ Партнершип»
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





■ Смена хозяина вряд ли скажется на качестве Battlefield 2.

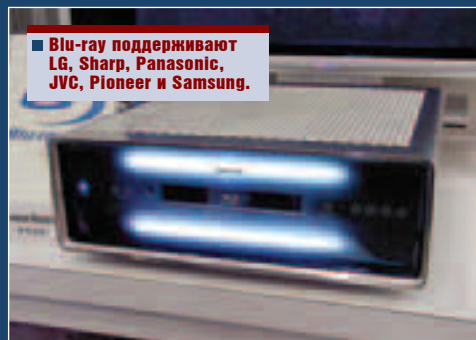
Electronic Arts не отказывается от мысли приобрести компанию **Digital Illusions CE**, известную своей серией многопользовательских шутеров **Battlefield**. «Электроника» отказались от своего намерения выкупить по-быстрому более 50 процентов акций DICE и теперь готовы обхаживать одного держателя за другим. Основные акционеры DICE не горят желанием расставаться с акциями, а потому дело идет медленно. Станет ли DICE собственностью Electronic Arts – вопрос времени и желания EA полностью подчинить себе компанию.



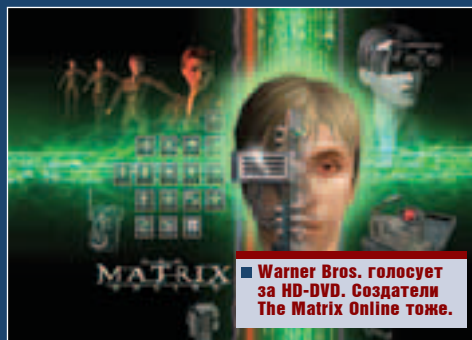
■ EA получила права на младшую сестру NFL.

Не успела игровая индустрия успокоиться после подписания эксклюзивного соглашения на издание игр между NFL и **Electronic Arts**, как последняя объявила об очередном контракте. На этот раз кусок компания отхватила поменьше: в ее распоряжение попали эксклюзивные права на издание четырех игр с использованием лицензии Американской футбольной лиги AFL. Как и в прошлый раз, пока не истечет срок контракта, всем другим компаниям запрещено создавать и выпускать игры по лицензии AFL.

ВОЙНА ФОРМАТОВ



■ Blu-ray поддерживают LG, Sharp, Panasonic, JVC, Pioneer и Samsung.



■ Warner Bros. голосует за HD-DVD. Создатели The Matrix Online тоже.

Война форматов захлестнула игровую и кино-индустрии, а также разработчиков компьютерных технологий. Речь идет о будущем стандарте DVD, который вскоре станут использовать компьютеры, DVD-плееры и приставки. В поединке не на жизнь, а на смерть сошлись форматы **Blu-ray** и **HD-DVD**. Оба используют синий лазер вместо красного, что позволяет более плотную степень записи. Так, на диск HD-DVD вмещается порядка 20 гигабайтов информации, а на Blu-ray – 25 гигабайтов. Если диск двухслойный, умножай восторженность на два. Но есть нюансы: HD использует старый носитель, а Blu-ray абсолютно новый. То



■ Микки Маус без ума от Blu-ray.

есть маловероятно, что Blu-ray-плеер будет читать нынешние DVD-диски. Американские кинокомпании сейчас спешно определяют, какой формат поддержать. **Paramount, Universal** и **Warner Bros.** ратуют за HD-DVD, а **Sony, Disney** и **MGM** вступили в **Ассоциацию Blu-ray (BDA)**. Вслед за ними с выбором стали определяться игровые издательства. Совсем недавно за Blu-ray проголосовали **Electronic Arts** и **Vivendi Universal Games**. Поскольку формат Blu-ray активно продвигается корпорацией **Sony**, которая решила использовать его в Playstation 3, несложно догадаться, почему игроделам ближе этот стандарт. И не надо быть прорицателем, чтобы предсказать выбор **Microsoft** и **Nintendo**, вечных конкурентов Sony. Они либо примкнут к стану HD-DVD, либо разработают собственный стандарт, доводя ситуацию до абсурда.

СЭР ПИТЕР? ВОЗМОЖНО



■ А королева-то оказывается геймер!

Питер Молине (Peter Molyneux) удостоился чести получить Орден Британской империи из рук самодержицы – английской королевы Елизаветы II. Награда досталась ему за выдающиеся достижения в игровой индустрии. Шутка ли, в его послужном списке создание двух преуспевающих компаний (**Bullfrog** и

Lionhead Studios) и таких хитов, как **Populous**, **Theme Park**, **Black & White** и **Fable**. Неизвестно, играла ли в них сама королева, а вот ее внуки – наверняка.

– Все произошло совсем неожиданно, – рассказывает Молине. – Я даже не догадывался, что мне выпадет такая честь.

Награда была учреждена в 1917 году королем Георгом V. Орден вручали тем, кто оказал важную помощь Британской империи в годы Первой мировой войны.

Кстати, Питер Молине – не единственный английский разработчик, чьи заслуги оценены королевой. В 2002 году Орден Британской империи получил **Джез Сэн** (Jez San), основатель студии **Argonaut Games**. Сегодня Argonaut – банкрот. Надеемся, это не заразно, и подобная участь минет Lionhead Studios. Поговаривают, у Молине есть все шансы стать рыцарем. Время покажет.



■ Молине стал кавалером Ордена Британской империи.

Акелла



ANSTOSS 4

Спартак

Футбольный менеджер



Компания «Акелла» делает настоящий подарок для футбольных фанатов! Вы держите в руках первый официальный менеджер одного из лучших российских футбольных клубов «Спартак». Используя возможности этого поистине уникального издания, вы сможете почувствовать себя на почетнейшем месте президента клуба: принимать решения о покупке и продаже игроков, назначать встречи другим командам, заключать выгодные контракты и, разумеется, разрабатывать собственную тактику игры.

Особенности игры:

- ❖ В игре представлены все футболисты ФК «Спартак», в том числе и такие звезды, как Дмитрий Аленичев и Егор Титов.
- ❖ Возможность смотреть на проводимые матчи, в великолепной 3D-графике
- ❖ Великое множество реальных кубков и соревнований
- ❖ Интуитивно понятный интерфейс

SPORTS ASCARON LINE



© 2005 "Akella", © 2005 "Ascaron"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



■ Driv3r полным ходом летит на PC.



Напрасно мы похоронили PC-версию гоночного экшена **Driv3r**. Журналисты, не обнаружив ее в финансовых планах издательства **Atari**, поторопились объявить об отмене порта. Новость не стала сенсацией, ведь Driv3r повторил судьбу **Enter the Matrix**, другого амбициозного проекта Atari. Обе игры разошлись неприлично большим тиражом, получив при этом неприлично низкую оценку и у критиков, и у геймеров. Тем не менее, PC-версию Driv3r никто не отменял. На вновь заработавшей страничке порта на сайте Atari в графе «дата релиза» значится 17 марта.

■ В VUG строго обходятся с сотрудниками.

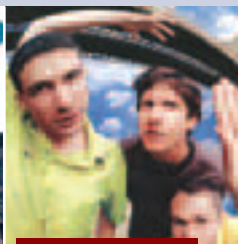


Издательство **Vivendi Universal Games** никак не может выйти из кризиса. Последний финансовый отчет показал огромные убытки в 29 миллионов евро. В нем нет данных о продажах **Half-Life 2** и **World of Warcraft** – эти хиты наверняка поправят положение. Несмотря на это, руководство решило уволить 90 сотрудников из французского офиса. А ведь всего лишь полгода назад VU Games отправило на улицу еще 350 работников. Учитывая, что всего в штате компании числится 1800 тружеников, при таких темпах увольнений в Vivendi скоро некому будет работать.

BEASTIE BOYS ДЕЛАЮТ ИГРУ



■ Бывший летчик стал сочинителем триллеров.



■ Beastie Boys станут героями онлайн-игры.

Игровая индустрия притягивает все больше талантливых людей, на первый взгляд не имеющих отношения к сфере электронных развлечений. Вот лишь несколько примеров. Так, на шутер **Act of War: Direct Action** трудятся одновременно известный писатель и небольшая кинокомпания. Писатель **Дэйл Браун** (Dale Brown), которого лучше не путать с автором «Кода да Винчи» Дэном Брауном, иначе он обижается, ответственен за сюжетную линию «политического триллера» Act of War. А канадская кинокомпания **SWAT Films/Beyond FX** сняла больше часа живого

видео с профессиональными актерами, чтобы придать игре большее сходство с фильмом. Студия **Digital Extremes**, собирающаяся поразить белый свет шутером **Pariah**, пригласила поработать над саундтреком игры **Тима Ларкина** (Tim Larkin). Этот известный музыкант, в свое время выступавший с Эллой Фицджеральд и Джеймсом Брауном, не новичок в игровой индустрии. На его счету звуковые дорожки к серии **Myst, Uru: Ages Beyond Myst** и оригинальному **Prince of Persia**.

Ну а о новой затее студии **404 Gaming** страшно даже говорить. Ребята задумали глобальную онлайн-ролевую игру в стиле хип-хоп. И не спрашивайте нас, что это означает. Пока известно только, что в безымянном проекте задействованы **Beastie Boys** (один из участников знаменитой

тройки числится вице-президентом 404 Gaming), **Run DMC**, **Public Enemy** и даже покойный **Notorious B.I.G.** Само собой напрашивается название игры – **City of Rappers**. Ага, по аналогии с **City of Heroes**.



■ В Pariah нас ждет симфонический саундтрек.

THE SIMS ЗА СТЕКЛОМ



■ Зрители будут решать, когда живым симам пора обедать.

Мир окончательно свихнулся на почве **The Sims**. Самый успешный на сегодняшний день PC-бренд (по миру продано свыше 36 миллионов экземпляров первой и второй частей игры), пробивает дорогу в реальную жизнь. Издатель **The Sims** готовится запустить одноименное телевизионное реалити-шоу. Предложение разослано нескольким крупнейшим американским телекомпаниям. Пока этой идее реалити-шоу по мотивам компьютерного симулятора жизни не дан зеленый свет, но все это лишь вопрос времени. Трудно отказаться, когда перед глазами стоят миллионы,

заработанные **Electronic Arts** на **The Sims**. Вот как описывает концепцию передачи **Ян Болз** (Jan Bolz), вице-президент по продажам **EA Europe**:

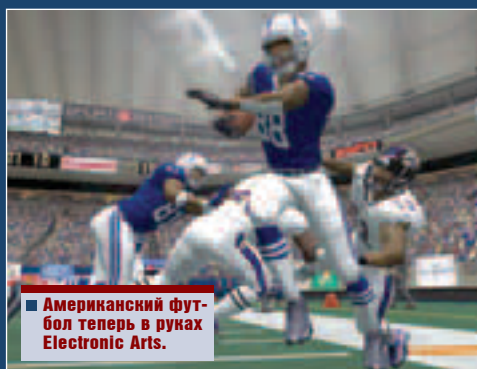
– Идея такова: вы можете контролировать семью, указывая, когда ей отправиться на кухню, а когда в спальню. Таким образом, миллионы геймеров со всего мира смогут «играть в шоу».

Идея кажется абсолютно безумной, однако при ближайшем рассмотрении она ничуть не хуже всяких «Голодов», «Домов» и «За стеклом». Шоу должно продолжаться!

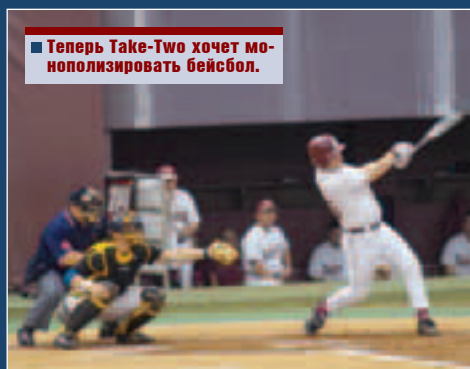


■ Таких сцен в реалити-шоу The Sims будет очень много.

СПОРТИВНАЯ СУЕТА



■ Американский футбол теперь в руках Electronic Arts.



■ Теперь Take-Two хочет монополизировать бейсбол.



■ Уиллрайт вернулся к семье и детям.

Сорвавшаяся с цепи **Electronic Arts** направо и налево заключает эксклюзивные контракты с крупнейшими спортивными лигами на издание игр под их лицензиями. К NFL и AFL присоединилась ESPN, крупнейшая медиасеть, связанная со спортом. Напомним, что ранее под ее брэндом выпускали свои игры **Sega** совместно с **Take-Two**, и обе компании, надо сказать, неплохо зарабатывали. Продавая ESPN игры по бюджетным ценам – в среднем, 20 баксов – Take-Two значительно расширила свою долю на рынке спортивных проектов. Возможно, именно политика низких цен повлияла на решение ESPN, подписавшей пятнадцатилетний эксклюзивный контракт с Electronic Arts. Не последнюю роль в сделке сыграл толстый кошелек мегаиздательства. Контракт, заоблачная сумма которого не разглашается, вступает в силу в 2006 году. Перед угрозой больших финансовых потерь, руководство Take-Two засуетилось. Гонцы были ра-

зосланы во все стороны. Сейчас Take-Two активно ищет контракты со спортивными лигами. В данный момент ведутся переговоры с бейсбольной лигой MFL. Пока неизвестно, увенчаются ли они подписанием договора, но Take-Two намерена бить EA ее же оружием – эксклюзивными контрактами.

Многие аналитики считают, что при такой политике компаний, публикующих спортивные игры, на этом рынке в скором времени не останется ни малых издательских контор, ни лиг, свободных от эксклюзивных контрактов. Хорошего в этом мало, ведь конкуренция способствует творчеству.

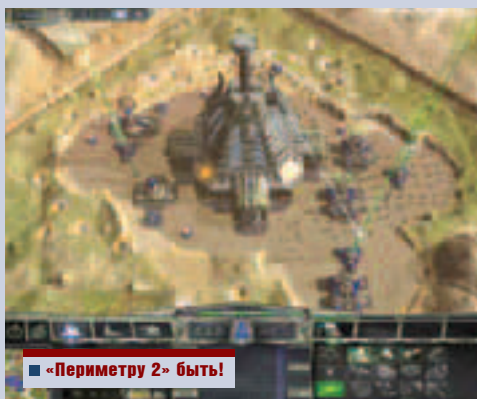


■ Сможет ли лига NHL удержаться от вступления в альянс с EA?

В британском издательстве **Codemasters** продолжается перетряска штата. На этот раз компанию покинул исполнительный директор **Ник Уиллрайт** (Nick Wheelwright). После 13-ти лет работы в Codemasters он хочет больше времени проводить с семьей и заняться другим, не игровым бизнесом. Выпавшее из рук Ника знамя тут же подхватил **Дэвид Дарлинг** (David Darling), недавно сменивший своего отца на посту председателя совета директоров «Мастеров кода».

РАСШИРЕНИЕ ПЕРИМЕТРА

Оригинальная стратегия «Периметр» калининградских новаторов из **К-Д Лаб** в ближайшие месяцы обзаведется адд-оном «**Завет Императора**». Его действие разворачивается параллельно событиям, описанным в «Периметре». В то время как Спириты стремятся к своей цели, а Возврат ищет мифическую Землю, одержимый Император с помощью своих автоматических баз, Наместников, строит Империю Спанжа и создает Механического Спирита, призванного помочь в открытии новых миров. Один из Наместников испытывает это устройство, что приводит к по-



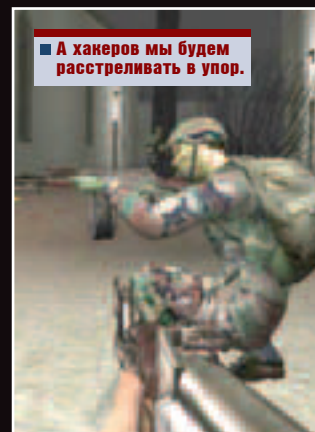
■ «Периметру 2» быть!



■ Сюжетная линия адд-она развивается параллельно со сценарием оригинала.

явлению сверхразумного Механического Мессии, открытию параллельной цепи Спанж-миров, встрече с мифическими Потерянными Фреймами Исхода и следами чужой загадочной расы. Стороны сходятся в смертельной схватке. Кто победит?

В «Завете Императора» ты найдешь все это плюс 20 миссий, новые юниты и строения, косметическое улучшение движка и три мира, созданных для битв в многопользовательском режиме. И не забывай, что К-Д Лаб занимается созданием полномасштабного сиквела «Периметра»!



■ А хакеров мы будем расстреливать в упор.

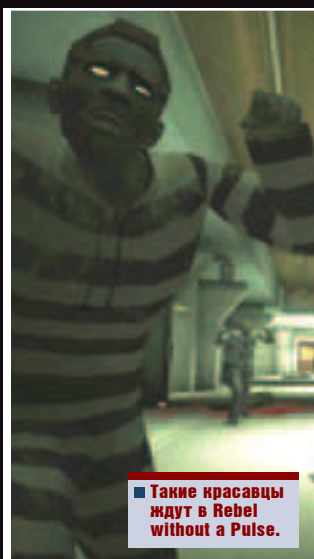
Терпению разработчиков пропагандистского экшена

America's Army пришел конец. Они открыто предупредили всех пользователей, что в скором времени начнут принимать карательные меры против жуликов, использующих различные читы. Поскольку онлайн-экшен имеет непосредственное отношение к американской армии и министерству обороны, разработчики грозят задействовать для поиска читеров ФБР и даже ЦРУ. Неизвестно только, насколько суровыми будут репрессии. Наверное, сразу к стенке.



■ Ромеро нагонит на всех нас страху.

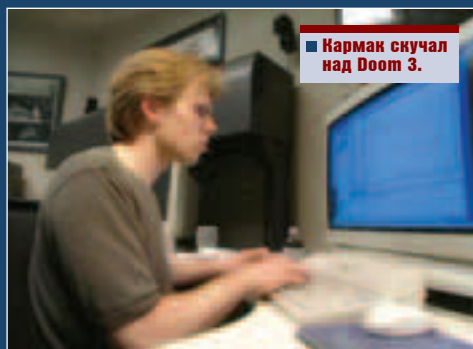
Тема зомби снова потихоньку входит в моду. В то время как создатели консольного **Resident Evil 4** отказываются от мертвяков как от устаревшей идеи, другие разработчики, очевидно, считают иначе. Сначала один из основателей **Bungie** анонсирует собственный проект **Rebel without a Pulse**, главным героем которого выступит харизматичный живой мертвец. Теперь же к миру мертвых решило присоединиться издательство **Hip**



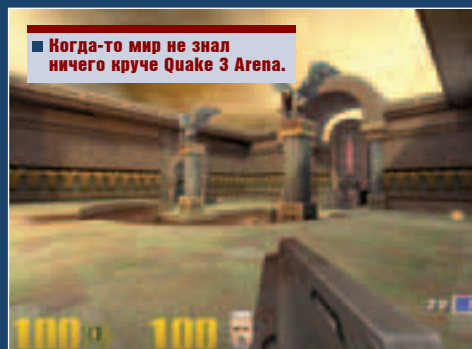
■ Такие красавцы ждут в **Rebel without a Pulse**.

Interactive. Специально для нее европейская студия **Kuju Entertainment** разработает экшен-игру, основанную на фильмах культового режиссера зомби-ужасиков **Джорджа Ромеро** (George A. Romero). Его «Рассвет мертвецов» и «Ночь живых мертвецов» давно стали классикой хоррора. В новой, пока безымянной игре, само собой, не обойдется без беспокойных мертвецов, разгуливающих по улицам в поисках плоти. Вдоволь потрястись от страха мы сможем никак не раньше 2006 года – классика требует заботливого обращения и переосмысления.

КАРМАК РАЗДУМАЛ УХОДИТЬ

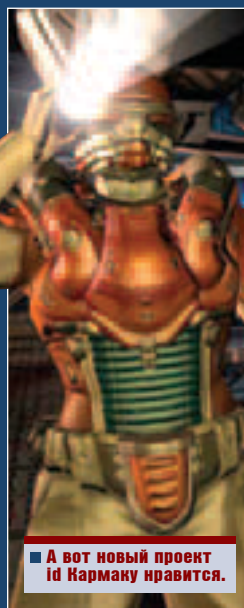


■ Кармак скучал над **Doom 3**.



■ Когда-то мир не знал ничего круче **Quake 3 Arena**.

Было время, когда возможность выпустить свою игру на движке **Quake 3 Arena** была мечтой каждого начинающего разработчика. Сейчас же движок от **id Software** безнадежно устарел, и его код готовятся выставить для свободного пользования. **Джон Кармак** (John Carmack) планировал отдать движок на растерзание еще в конце 2004 года, однако в дело вмешался бизнес. Нашлась компания, лицензировавшая движок для своей будущей игры. Так и хочется заявить: господи, на дворе 2005 год. Лицензируйте **Source** или **Unreal 3** и отдайте Q3A в руки любителей – пусть тренируются. Обо всем этом Джон Кармак поведал общественности в своем онлайн-дневнике, добавив: – Было бы некрасиво сделать движок свободным для скачивания спустя несколько месяцев после того как кто-то заплатил за права



■ А вот новый проект **id** Кармаку нравится.

на него сотни тысяч долларов. Так что подождите, пока истечет последняя коммерческая лицензия на Q3A. Вот только не знаю, когда это случится. Ситуация с движками сейчас неясная. Даже в **Half-Life 2** можно найти часть раннего кода **Quake**.

Кстати, Кармак, кажется, передумал уходить из игровой индустрии. Во-первых, **X-Prize** за первый космический корабль, созданный частной компанией, достался не Кармаку. Он так и не получил миллион долларов за покорение космоса и теперь уделяет куда меньше времени «халтуре» – компании **Armadillo Aerospace**. Во-вторых, Джону снова стало интересно в **id Software**. Он не скрывает, что отчаянно скучал, делая **Doom 3**. Однако теперь **id** занята абсолютно новой, пока не анонсированной игрой, и Кармаку вновь работает в охотку. И да будет так!

СТРАШНАЯ ЯПОНСКАЯ МЕСТЬ



■ Японские женщины страшны в гнев.

Японский поклонник **Lineage** вызвал полицию, когда обнаружил, что его профиль в онлайн-ролевой игре уничтожен злоумышленником. Злодея (а точнее, злодейку) нашли быстро. Им оказалась тридцатилетняя женщина из города Такаока.

Пострадавший познакомился с ней осенью 2003 года в мире **Lineage**. Онлайн-треп привел к встрече в кафешке, потом к флирту, а затем и к серьезным отношениям. Увы, недолгим. На вопрос полиции, зачем она стерла игровые данные своего экс-любовника, незаконно воспользовавшись его логином и паролем, женщина ответила, что таким



■ «Лучше бы меня дракон сожрал!», – возмущался японский Фэн.

образом отомстила ему за расставание. Никакого раскаяния в содеянном она не испытывает. Сейчас несчастный геймер готовится к судебному разбирательству. Мстительница ничего у него не украла, однако многомесячная прокачка персонажа в **Lineage**, а также хорошее оружие и доспехи обошлись в кругленькую сумму. Ее-то пострадавший и намерен вернуть.

Акелла

ГОТИКА II

Gothic II



1C
ФИРМА 1C

Сразившись со Спящим и одолев его, доблестный герой не сумел выбраться из святилища злобного божества и был погребен под сводами пещеры. Однако могущественный некромагт Ксаргас оживил отважного рыцаря, ибо миру грозят новые бедствия. Магический барьер пал, бывшие его пленники - узники, орки и другие кровожадные твари - выбрались на свободу. В королевстве развернулась настоящая гражданская война. Занятые битвами с себе подобными, люди не подозревают о самом страшном - зло снова пробудилось и выжидает подходящего момента, чтобы напасть...

- Детализированный игровой мир, выросший со времен первой части в несколько раз;
- Великолепная графика с видом от третьего лица.
- Захватывающая история, развивающая сюжет оригинальной игры и при этом самобытная;



dvd



3cd

JoWood
Productions



М. Бирюков
Разработка и издание
фирмы "СОЮЗ" и "М. Бирюков"

© 2003 "JoWood", © 2003 "Piranha"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Тел. по вопросам: (095) 363-4612. E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





■ Триумф на WCG 2003 стал самой большой победой для SK..Swe.

НИНДЗЯ В ПИЖАМАХ ВЕРНУЛИСЬ

Самая успешная в мире CS-команда, побеждавшая в соревнованиях под именем **SK.Swe**, неожиданно для своих болельщиков покинула коммерческий проект SK-Gaming и вернулась к старому названию – **Ninjas in Pyjamas (NiP)**. Со стороны отношения «великолепной пятерки» и ее менеджеров казались многим игрокам настоящей мечтой, однако в действительности в стане легендарного скандинавского клана все шло совсем не гладко. Проблемы возникли из-за размеров зарплат бойцов. Учитывая, что парни SK..Swe регулярно выигрывали крупные денежные призы на различных чемпионатах, трудно сказать, что же



■ Но после провала на WCG 2004 шведы решили – пора что-то менять.

их все-таки не устроило. Однако в январе игроки отказались продлевать контракт со спонсорами.

– В плане игры все остается по-прежнему, – заявил лидер шведов, **HeatoN**. – Однако теперь у нас гораздо больший стимул побеждать – ведь мы сами себе хозяева, и уже никто не будет указывать, что нам говорить и делать. Напомним, что за основной состав NiP выступают: **Potti, Ahl, Hyper, Fisker, Spawn** и **HeatoN**.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ БОТЫ ДЛЯ COUNTER-STRIKE SOURCE



■ De_tides – новая карта в Counter-Strike Source.

Компания **Valve** сделала геймерам рождественский подарок, выпустив официальное обновление для **Half-Life 2: Counter-Strike Source**. Самое главное изменение – отныне игроки, у которых нет соединения с Интернетом, смогут рубиться в любимую «Контру» с ботами. Причем разработчики утверждают, что искусственный интеллект виртуальных оппонентов стал намного круче, чем в предыдущих версиях CS. Нынешние боты научились имитировать поведение человека, не лезть на рожон против вражеских снайперов, точнее метать гранаты, быстрее покупать оружие и амуницию (а если денег мало, то и экономить) и «чувствовать» время раунда. То есть больше не возникнет ситуация, когда до установки бомбы остаются считанные секунды, а тупоголовый AI занимается своими делами на другом конце уровня.

«Очеловечивание» ботов должно добавить перца игре. Раньше бот без проблем замечал пригнувшегося за ящиками противника на расстоянии полусотни метров. Это не шло на пользу тактической составляющей игры, а потому и было исправлено. Зато теперь боты куда внимательнее относятся к звукам, будь то пальба или чьи-то шаги – реакция последует

немедленно. Кроме того, боты научились паниковать. Если бот попадает под обстрел и не видит врага, он начинает вести себя точно так же, как обычный игрок: оглядывается по сторонам и пытается как можно быстрее добежать до укрытия. А ослепленный световой гранатой

рат в первую очередь, остальных позже. Попав под снайперский обстрел, бот тут же мчит в укрытие. Понимает, дурилка картонная, что стоять на линии огня – плохая идея.

Также update для Source содержит новую карту **de_tides**. Несколько слов о других, не менее интересных фишках патча:

- исправлены мелкие недочеты на картах **cs_office** и **de_cbble**;
- на **de_dust2** отныне поддерживается сражение до 40 человек;
- оптимизирован игровой код, благодаря чему на последних моделях процессоров число кадров в секунду увеличится на 5%;
- устранены ошибки, при которых боец швырял две ослепляющие гранаты за один бросок, а также получал удвоенную сумму денег в начале раунда;



■ «С ножом против бота? Вы меня недооцениваете!».

той, бот, совсем по-нашему, зачастую открывает беспорядочный огонь.

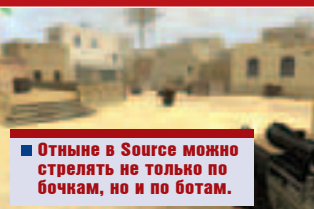
Вместо того чтобы завязывать перестрелку при первых признаках врага, боты отныне предпочитают скрытность. Они не рвутся бездумно в атаку, а стараются подкрасться, занять оптимальную позицию. Когда же дело доходит до схватки с несколькими противниками, бот без труда расставляет приоритеты: тех, кто опаснее, уб-

– игрок может отключить функцию «авто-слеживание», предоставив ботам самим решать, как действовать в конкретной ситуации.

Обновление установится на твой компьютер автоматически через встроенного в **Half-Life 2** менеджера заставки **Steam**. Правда, без Интернета здесь все-таки никак не обойтись, и особенно не повезло модемщикам, так как update весит почти гигабайт.



■ Попав под обстрел, бот начинает «паниковать».



■ Отныне в Source можно стрелять не только по бочкам, но и по ботам.



■ Функцию «авто-слеживание» теперь можно отключить.

ГРЯДЕТ ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP 2005

Пакуй чемоданы, геймер, грядет большой чемпионат. С 6 по 10 июля в Париже (Франция) пройдет один из крупнейших в мире кибер-турниров – **Electronic Sports World Cup**. Местом проведения выбран престижный отель The Carrousel of the Louvre, расположенный в самом сердце столицы. Именно в нем в течение пяти дней будут жить и соревноваться между собой лучшие геймеры планеты, а их ожидается более 800 человек из 50-ти стран мира. Официальными дисциплинами объявлены следующие игры: **Half-Life: Counter-Strike 1.6** 5x5, **Warcraft III: The Frozen Throne** 1x1 и **Pro Evolution Soccer 4** 1x1 (PC-версия). Фанаты последней сильно огорчились, узнав, что чемпионат пройдет не на консолях, а на персоналках, однако организаторы поспешили сообщить: все виртуальные футболисты смогут использовать любые джойстики, в том числе и ана-



■ Футбольные симуляторы становятся одними из ключевых дисциплин на турнирах.

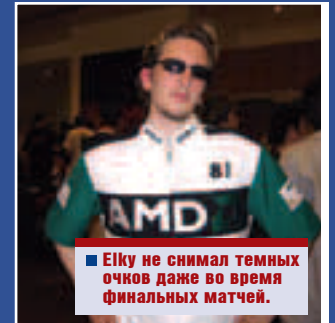


логи PS2 и Xbox-вариантов. Призовой фонд для перечисленных номинаций составит \$120000, \$40000 и \$40000, соответственно.

И это еще не все. В рамках мероприятия будет разыгран кубок **ESWC Masters** среди женских команд по **CS**, а также дуэлянтов в **Quake III Arena**, **Unreal Tournament 2004** и **Gran Turismo 4** (PS2). Здесь победителям обещаны суммы поменьше – \$30000 на «Контру» и по \$12000 для трех индивидуальных дисциплин. В общей сложности с Electronic Sports World Cup бойцы увезут домой 300 тысяч долларов.

ELKY ПРОМЕНИЛ STARCRAFT НА ПОКЕР

Известный французский дуэлянт **Elky**, выигравший несметное количество состязаний



■ Elky не снимал темных очков даже во время финальных матчей.

по **StarCraft: Broodwar** (в его активе значится второе место на **WCG 2001 Grand Final**), решил на некоторое время завязать с тренировками. Причина – француз всерьез увлекся покером. Последние три года он по контракту жил в Южной Корее, став одним из первых



■ Чемпионы ZeRo4 и Fox стали картежниками.

европейцев, который зарабатывал неплохие деньги благодаря киберспорту. Впрочем, и в покере француз берет. Elky стал победителем турнира **ProGamer Poker Challenge**, в котором участвовало огромное количество профессиональных геймеров.

ВОТ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- 1 место – **Elky** (StarCraft);
- 2 место – **Mangiacapra** (Counter-Strike, 4Kings);
- 3 место – **Tillerman** (StarCraft, Warcraft 3);
- 4 место – **Tobes** (Counter-Strike);
- 5 место – **Sujoy** (Quake, Quake 3);
- 6 место – **Fox** (Quake 3, Painkiller);
- 7 место – **Zrrrr** (StarCraft);
- 8 место – **ZeRo4** (Quake 3);
- 9 место – **Lakerman** (Quake, Quake 3).

DEADMAN ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ЮЖНУЮ КОРЕЮ



■ Норвежско-американская команда NoA – главный фаворит WEG 2004.

64AMD..Deadman, лучший российский игрок в **Warcraft III: The Frozen Throne**, попал в число шестнадцати счастливиц, приглашенных на престижный турнир **World e-Sport Games** (WEG 2005), который состоится в феврале-марте этого года в Южной Корее и Китае. Среди соперников Deadman'а множество громких имен и всевозможных чемпионов, так что нашему парню придется нелегко. На груп-



■ Deadman'у не в новинку обыгрывать зарубежных звезд. Вспомним его 2 место на мировом первенстве ABIT CON 2004.

повой стадии он померится силами с местным **SK..Zacard** (серебро **WCG 2004 Grand Final**) и двумя китайцами (**Eat, YolinY.Sky**). Главными фаворитами соревнований, помимо россиянина, считаются **SK..MaDFroG** и **SK..HeMaN** (оба – Швеция), **SK.Zacard**, **SK.Sweet** и **4K..FoV** (все – Южная Корея), **SK..Insomnia** (Болгария). Организаторами турнира являются **Korean Television Network Station** и игровая лига **OnGameNet**. Призовой фонд составит \$45000, из которых \$20000 полагаются за первое место, \$10000 – за второе и \$5000 – за третье. Также 10 тысяч долларов распределятся между еще тринадцатью бойцами в зависимости от их результата. Даже если Deadman не одолеет ни одного из своих противников, он все равно получит 500 баксов.

Кстати, World e-Sport Games это также и состязания по **Half-Life: Counter-Strike 1.6** – в них примет участие восемь команд (**Maven, wNv, Mouz, GamerCo, Abit-Strike, 4Kings, NoA, Flux**), которые разыграют \$95000.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ декабрь 2004 – январь 2005 года

Название игры

Издатель

12 – 18 декабря

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------|
| 01. RollerCoaster Tycoon 3 | Atari |
| 02. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 03. Zoo Tycoon 2 | Microsoft |
| 04. Half-Life 2 | Vivendi Universal Games |
| 05. LotR: The Battle for Middle-earth | Electronic Arts |
| 06. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 07. The Sims 2 Special Edition | Electronic Arts |
| 08. Zoo Tycoon Complete Collection | Microsoft |
| 09. Halo: Combat Evolved | Microsoft |
| 10. World Poker Championship | ValuSoft |

19 – 25 декабря

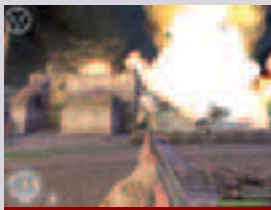
- | | |
|---------------------------------------|-------------------------|
| 01. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 02. Half-Life 2 | Vivendi Universal Games |
| 03. RollerCoaster Tycoon 3 | Atari |
| 04. Zoo Tycoon 2 | Microsoft |
| 05. LotR: The Battle for Middle-earth | Electronic Arts |
| 06. The Sims 2 Special Edition | Electronic Arts |
| 07. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 08. The Sims Deluxe | Electronic Arts |
| 09. Zoo Tycoon Complete Collection | Microsoft |
| 10. Rome: Total War | Activision |

26 декабря – 1 января

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------|
| 01. Half-Life 2 | Vivendi Universal Games |
| 02. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 03. LotR: The Battle for Middle-earth | Electronic Arts |
| 04. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 05. Call of Duty | Activision |
| 06. The Sims Deluxe | Electronic Arts |
| 07. RollerCoaster Tycoon 3 | Atari |
| 08. Zoo Tycoon 2 | Microsoft |
| 09. Call of Duty: United Offensive | Activision |
| 10. Sid Meier's Pirates! | Atari |

2 – 8 января

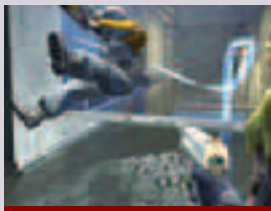
- | | |
|---------------------------------------|-------------------------|
| 01. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 02. Half-Life 2 | Vivendi Universal Games |
| 03. World of Warcraft | Vivendi Universal Games |
| 04. LotR: The Battle for Middle-earth | Electronic Arts |
| 05. The Sims Deluxe | Electronic Arts |
| 06. RollerCoaster Tycoon 3 | Atari |
| 07. Call of Duty | Activision |
| 08. Zoo Tycoon 2 | Microsoft |
| 09. Medal of Honor: Pacific Assault | Electronic Arts |
| 10. Call of Duty: United Offensive | Activision |



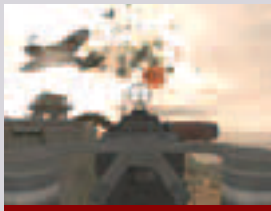
■ Call of Duty United Offensive



■ Halo Combat Evolved



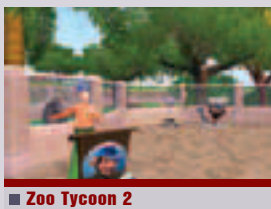
■ Half-Life 2



■ Medal of Honor Pacific Assault



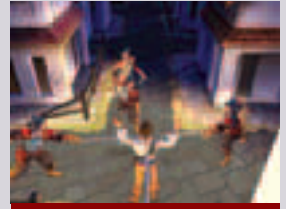
■ The Battle for Middle-earth



■ Zoo Tycoon 2



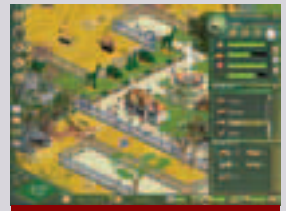
■ Rome Total War



■ Sid Meier's Pirates



■ The Sims 2



■ Zoo Tycoon Complete Collection



■ World of Warcraft



■ Call of Duty

Как только завершились новогодние праздники, прекратился и звездопад хитов. В чартах наступило затишье – главные проекты прошлого года словно затеяли игру в Царя горы. То **The Sims 2** на вершине, то **Half-Life 2**, а бывает и **RollerCoaster Tycoon 3** вырвется в победители. И так по кругу.

В США, похоже, даже рады стабильности в рейтинге и отсутствию новинок. Там, где компьютерная игра стоит около 50 долларов, геймер редко когда позволяет себе больше двух игр в месяц (World Poker Championship не в счет, он попал в чарты лишь потому, что

стоит меньше 20 баксов). Американцам и полгода мало, чтобы разобрать новогодние подарки от игровой индустрии.

На волне успеха **Halo 2** в десятку вернулась **Halo: Combat Evolved**. Долгожителем оказалась и **Call of Duty**. Да и **The Sims Deluxe** чудесным образом протиснулся в чарт спустя пять лет после релиза **The Sims**.

Властелин вся игровой индустрии **Electronic Arts** стабильно зашибает большую сумму. И пусть стратегия **Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth** не стала откровением для геймеров (да и вообще ничем не удивила), продается она крайне

хорошо. Оказать достойное сопротивление EA в этом сезоне смогла только **Vivendi Universal Games**. Компания, из года в год терпящая убытки, разродилась чудо-двойней. Мальчиков назвали **Half-Life 2** и **World of Warcraft**. Даже несмотря на то, что спустя пару недель после релиза WoW, четверть серверов рухнула, не выдержав нагрузки, MMORPG от кудесников **Blizzard** расходуется шустрее, чем презервативы в техасском борделе. А ты себе уже купил?

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Март - май 2005

За разницу между намеченными
и реальными датами релизов
редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
1944: Battle of the Bulge	Strategy	Март 2005
25 To Life	Shooter	05 апреля 2005
Act of War: Direct Action	Action	15 марта 2005
Area 51	Shooter	01 апреля 2005
Battlefield 2	Shooter	01 марта 2005
Bet on Soldier	Action	Апрель 2005
BloodRayne 2	Action	12 марта 2005
Brothers in Arms	Shooter	15 февраля 2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	Апрель 2005
Close Combat: First to Fight	Shooter	08 марта 2005
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Shooter	Март 2005
Cossacks II: Napoleonic Wars	Strategy	31 марта 2005
Darwinia	Strategy	04 марта 2005
Domination	Strategy	Апрель 2005
Doom 3: Resurrection of Evil	Shooter	Март 2005
Dragonshard	Strategy	Март 2005
DRIV3R	Racing Action	15 марта 2005
Dungeon Lords	Action RPG	01 апреля 2005
Dungeon Siege II	RPG	Весна 2005
Earth 2160	Strategy	II квартал 2005
Empire Earth II	Strategy	26 апреля 2005
ER	Strategy/RPG	Март 2005
Flight of Fancy	Simulation	30 марта 2005
Freedom Force vs. the Third Reich	Strategy	08 марта 2005
Glympse	RPG	31 марта 2005
Guild Wars	MMORPG	Апрель 2005
IHRA Professional Drag Racing 2005	Racing	15 апреля 2005
Imperial Glory	Strategy	03 марта 2005
Juiced	Racing	Май 2005
KnightShift 2: Curse of Souls	RPG	01 марта 2005
Lego Star Wars	Action	Май 2005
Madagascar	Action	Май 2005
Massive Assault: Phantom Renaissance	Strategy	31 марта 2005

Название	Жанр	Дата выхода
Maximum-Football	Sports	30 марта 2005
Obscure	Action/Adventure	Март 2005
Pariah	Shooter	Март 2005
Psychonauts	Shooter	01 марта 2005
Restricted Area	Action/RPG	Март 2005
Robots	Action	Март 2005
Rugby 2005	Sports	Весна 2005
Silent Hunter III	Simulation	22 марта 2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Shooter	Весна 2005
Star Wars: Republic Commando	Shooter	01 марта 2005
Still Life	Adventure	14 апреля 2005
Stolen	Action	15 марта 2005
The Bard's Tale	RPG	15 марта 2005
The House of the Dead III	Shooter	01 марта 2005
The Roots	RPG	Весна 2005
The Matrix Online	MMORPG	Весна 2005
The Movies	Simulation	15 марта 2005
The Sims 2 University	Simulation	01 марта 2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Shooter	15 марта 2005
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Mission Pack 2	Shooter	01 марта 2005
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Shooter	Весна 2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Shooter	15 марта 2005
Top Spin	Sports	31 марта 2005
Tortuga: Pirate's Revenge	Strategy	30 марта 2005
TrackMania Sunrise	Racing	01 марта 2005
Universal Combat: A World Apart	Action	Весна 2005
War in the Falklands	Strategy	Весна 2005
Winning Eleven 8	Sports	Март 2005
Yourself!Fitness	Sports	31 марта 2005
Yu-Gi-Oh! Online	MMORPG	30 апреля 2005

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
20000 Under the Sea (20000 лье под водой)	Руссобит-M/GFI	Adventure	Апрель-май 2005
7 Sins	Akella	Strategy	I квартал 2005
911 Paramedic (Неотложка)	Новый Диск	Simulation	I квартал 2005
Aquanox 3	Руссобит-M	Action	Апрель-май 2005
Battle Engine Aquila (Боевая машина «Акилла»)	Новый Диск	Shooter	I квартал 2005
Battlefield 2	Софт-Клуб	Shooter	Март 2005
Big Mutha Truckers 2	Akella	Racing	2005
BloodRayne	Новый Диск	Action	I квартал 2005
Blowout (В.З.Р.Ы.В.)	Новый Диск	Racing	Март 2005
Boyz Dont Cry (Пацаны не плачут)	Руссобит-M/GFI	Adventure	Март 2005
Brothers In Arms Road To Hill 30	Бука	Shooter	I квартал 2005
Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	Софт-Клуб	Shooter	2005
Earth 2160 (Земля 2160)	Akella	Strategy	2005
Empire Earth 2	Софт Клуб	Strategy	Апрель 2005
Football Manager 2005 (Футбольный Менеджер 2005)	Руссобит-M	Simulation	Апрель-май 2005
Gothic II: Die Nacht Des Raben (Готика 2: Ночь ворона)	Akella	RPG	I квартал 2005
KnightShift 2: Curse of Souls	Akella	RPG	I квартал 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Софт Клуб	Adventure	2005
London Racer	Новый Диск	Racing	Март 2005
World Challenge (Где моя тачка, чувак)			

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Law & Order (Закон и порядок)	Руссобит-M/GFI	Adventure	Апрель-май 2005
Pariah (Изгой)	Руссобит-M	Shooter	Апрель-май 2005
Playboy: The Mansion	Бука	Simulation	Март 2005
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Новый Диск	Action	I квартал 2005
Return to Mysterius Island (Возвращение на Таинственный Остров)	Руссобит-M/GFI	Adventure	Март 2005
Road to Fame (Двойной форсаж)	Новый Диск	Racing	Март 2005
Rome Total War	1C	Strategy	I квартал 2005
Soul Bringer (Ловец душ)	Новый Диск	RPG	Март 2005
SPECNAZ (Спецназ. Операция «Волк»)	Новый Диск	Action	I квартал 2005
Stolen	Akella	Action	2005
Stronghold 2	Софт-Клуб	Strategy	Апрель 2005
The Fall: Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)	Руссобит-M	RPG	Март 2005
The Sims 2 University	Софт Клуб	Simulation	Март 2005
Torque: Savage Roads (Крутящий Момент)	Руссобит-M/GFI	Racing	Апрель-май 2005
Tortuga - Pirate's Revenge	Akella	Strategy	2005
True Crime: Streets of LA	1C	Action	2005
World Basket Manager (Менеджер баскетбола)	Новый Диск	Simulation	Март 2005
World of Warcraft	Софт Клуб	MMORPG	Февраль 2005

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Axle Rage	Akella	1C	Action	2005
Boiling Point: Road to Hell (Xenus Точка кипения)	Deep Shadows	Руссобит-M	Shooter	Март 2005
East Front (Восточный Фронт)	Burut Creative Team	Руссобит-M	Shooter	Май 2005
Lada Racing Club	Geleos	Не объявлен	Racing	III квартал 2005
Metalheart: Replicants Rampage	Akella	Akella	RPG	I квартал 2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-M	Shooter	2005
Parkan 2	Никита	1C	Strategy	I квартал 2005
Postal 2: Штопор Жжот	Пепелак Продакшенз	Akella	Action	I квартал 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1C	Simulation	2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World		Shooter	2005
You Are Empty	Digital Spray Studios	1C	Shooter	2005
Антикиллер	Qbik Interactive	Новый Диск	TPS	Март 2005
Блицкриг II	Nival Interactive	1C	Strategy	I квартал 2005
Бой с Тенью	Akella	Akella	Action	17 марта 2005
Бригада Е5: Новый альянс	Анейрон	1C	Strategy	I квартал 2005
Велиан	Madia Entertainment	Бука	Strategy	II квартал 2005
Вивисектор: Зверь внутри	Action Forms	1C	Shooter	I квартал 2005
Волкодав: Кровавое братство	Primal Software	Akella	Action RPG	2005
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	SoftLab-NSK	1C	Racing	2005
Казачи 2: Наполеоновские войны	GSC Game World		Strategy	2005
Корсары 3	Akella	1C	Action	I квартал 2005
Красная акула 2 (Red Shark 2)	HBM	IDDK Group	Simulation	I квартал 2005
Магия крови	Sky Fallen	1C	Action	I квартал 2005
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	Май 2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1C	Adventure/RPG	II квартал 2005
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	Март 2005
Москва на колесах	HBM	Бука	Racing	Май 2005
Одиссея капитана Блада	Akella	Akella	Action	2005
Пограничье	Сатурн Плюс	1C	RPG	2005
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	II квартал 2005
Транспортная империя	LifeTime Studios	Бука	Strategy	II квартал 2005
Трудно быть богом	Akella	Akella	RPG	2005

1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам сотрудничества
с издательством
и распространения
обращаться в отдел
продаж, Москва, ул. 1-я
Семёновская, 21
Тел.: (800) 327 60 67
Факс: (800) 327 60 67
e-mail: 1c@1c.ru, 1c@1c.ru

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постыдерные пейзажи

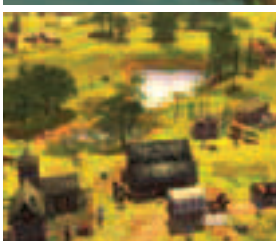
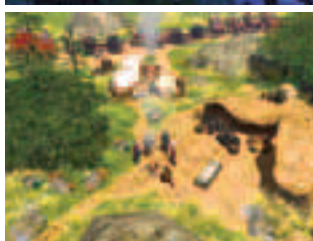
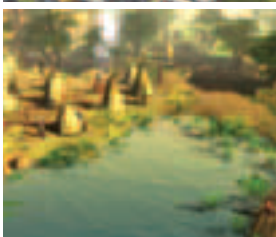
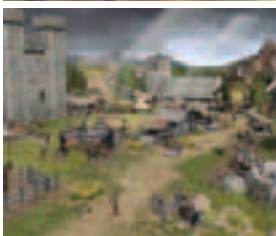
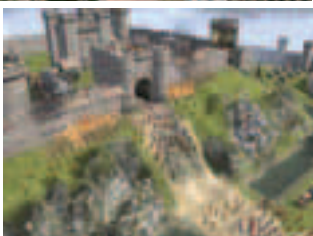
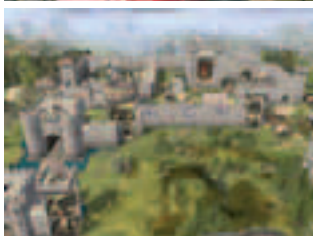
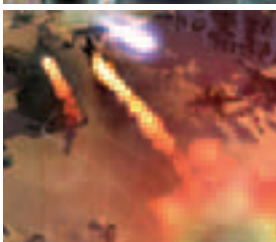
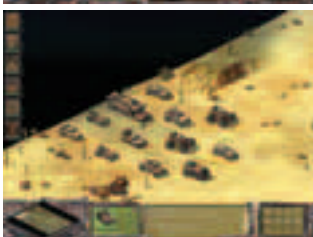
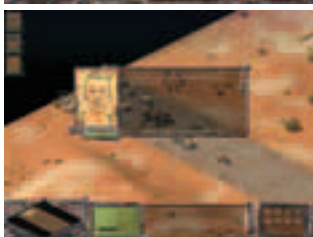
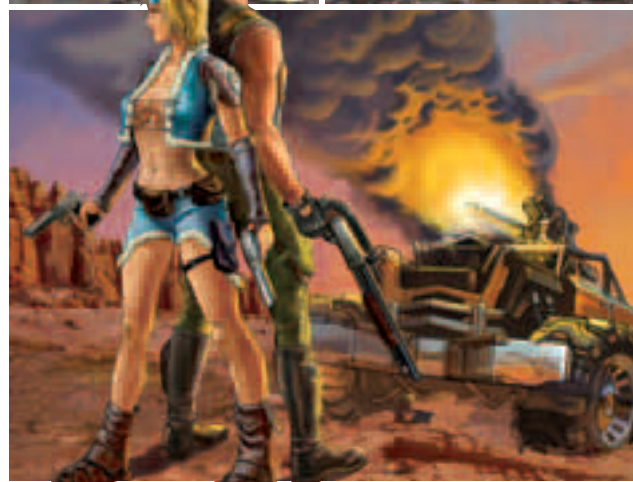
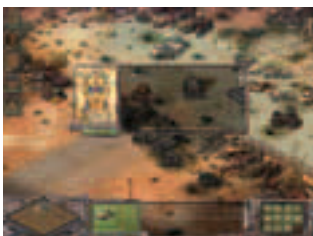
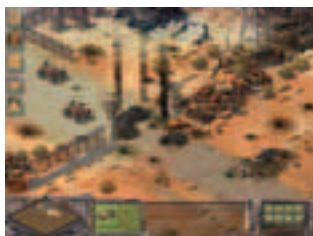
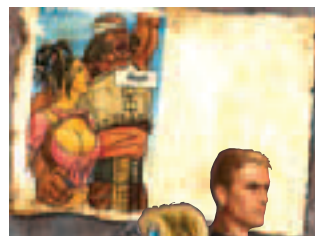


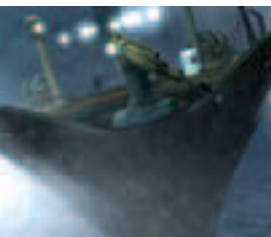
© 2004 ЗАО «1C». Все права защищены.

© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.

© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.

Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

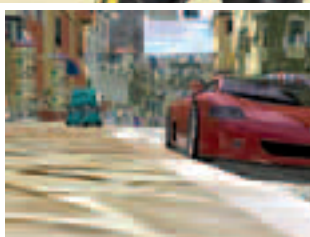
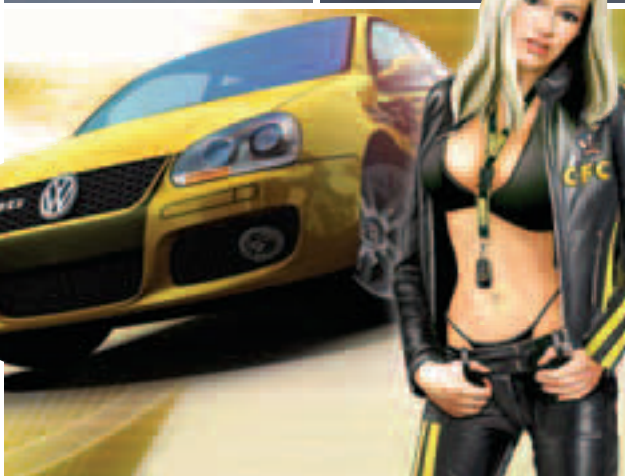
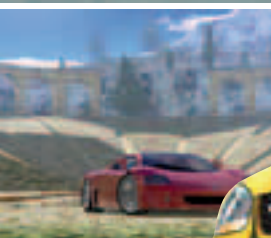
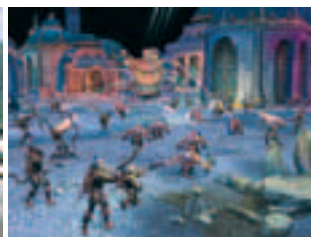
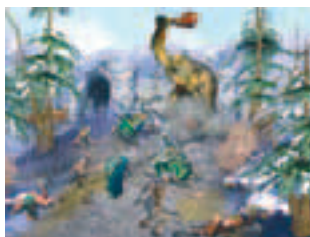
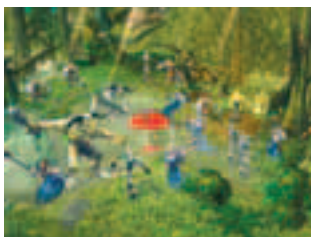
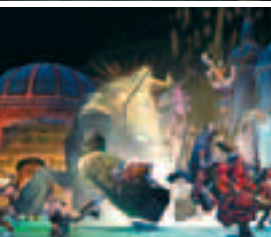




ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Койоты	38
Act of War: Direct Action	44
Stronghold 2	50
Age of Empires 3	54
The Bard's Tale	58

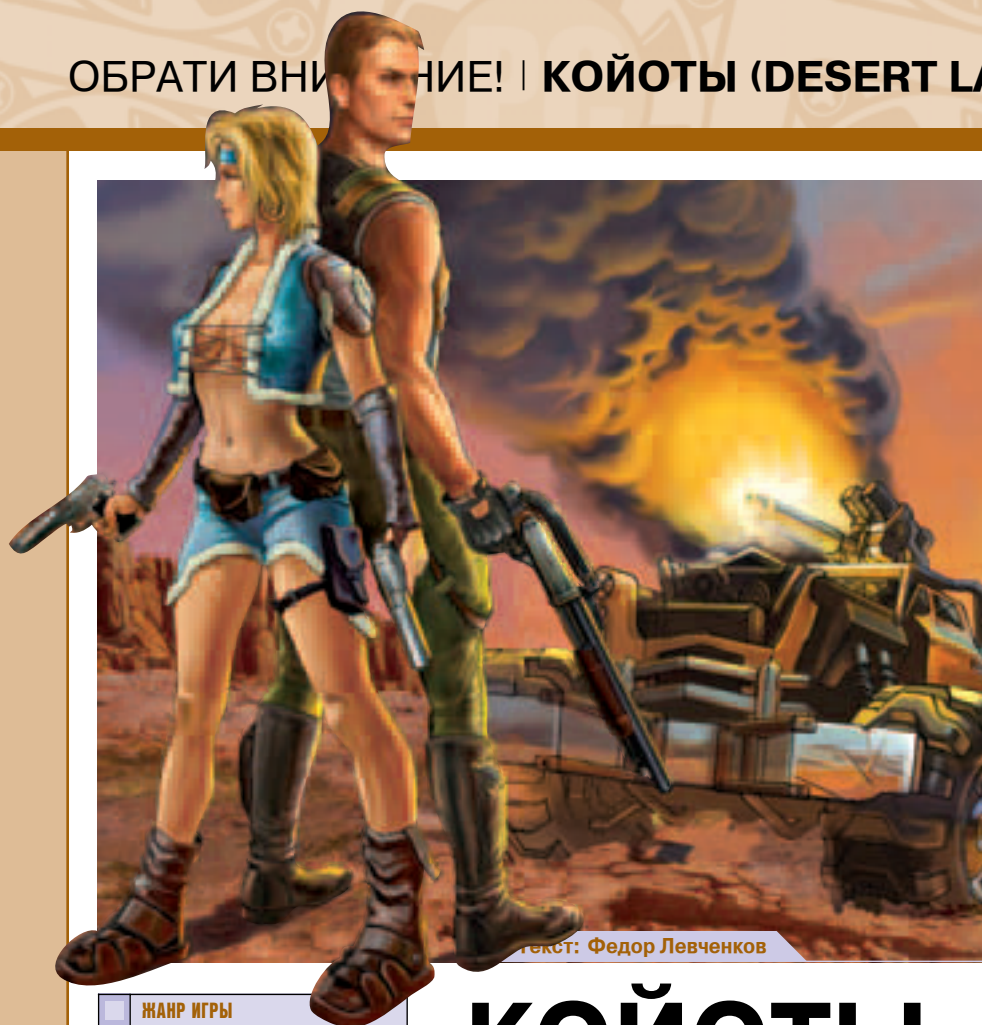
Star Wars: Republic Commando	62
Cold Fear	66
Dragonshard	70
World Racing 2	74
Первая мировая	78



ЗАТЕЙНИКИ

Ну что, дорогой друг, разреши тебя поздравить: на горизонте снова маячат десятки отличных игр, на которые ты будешь тратить деньги и время в нынешнем году. Отрадно сознавать, что издатели и разработчики всех рангов и мастей нет-нет, да и выдумают чего-нибудь такое, выкованное, чтобы нам никак не удалось поскукать. Вот, например, **Act of War**, выход которого уже, мы надеемся, состоится, когда ты будешь читать этот номер. Со времен **Command and Conquer** никто не делал более-менее серьезных RTS про недалекое будущее. Орки, эльфы, «Тигры» – пожалуйста. А чтобы толком понять на «Абрамах» – нет, не делают. А вот в **Act of War** этого добра – навалом. «Абрамсы», а также десятки других, куда более новых средств убийства ближнего своего, представлены в этой игре в пол-

ном объеме. «**Койоты**» от наших белорусских товарищей **Arise** хоть и используют движок «**Блицкрига**», но ко Второй мировой не имеют никакого отношения. К Третьей мировой – да, ведь действие игры происходит как раз после ее триумфального окончания. Выжженная земля, раздолбанные машины, руины больших и небольших городов – здравствуй, апокалипсис. А также – отвязные персонажи и сумасшедший сюжет. Демо-версия новой постапокалиптической RPG/RTS попала в наши зарубежные руки. **The Bard's Tale** – игра от именитого товарища **Брайана Фарго** (Brian Fargo), приложившего руки к множеству отличных RPG былых времен. **Bard's Tale** – угарная пародия на все ролевые игры, которая, при этом – парадокс – обещает быть отличной ролевой игрой. Не пропусти.



Текст: Федор Левченков



■ Сейчас будет серьезный разговор.



■ Мы только-только заняли оборону, а земля уже завалена останками сгоревших машин.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Tactics
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Arise
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 366MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (8Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОВ
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	games.1c.ru/desert_law
■	ДАТА ВЫХОДА
	2005 год

КОЙОТЫ (DESERT LAW)

ПО ДОРОГЕ В ВЕГАС



Итак, «Койоты». Наконец-то славный движок «Блицкрига» смогли приспособить для чего-то по-настоящему оригинального. Никаких немцев. Никакой Второй Мировой. Да здравствует постапокалипсис!

Нет, конечно, можно вспомнить о грядущем «Карибском кризисе» – там все тоже очень по-взрослому, интересно, пахнет технотриллером в стиле «привет, дядя Клэнси». Но, признайся, много ли ты за последнее (да и вообще) время видел качественных игр с атмосферой «Безумного Макса»? А стратегий? То-то же. То ли после семьи *Fallout* делать игры в таком стиле отваживаются лишь поляки и прочие неудачники, то ли просто эпоха молодого Гибсона на киноэкране канула в Лету вместе с 1980-ми, роботами-трансформерами и Гэри Ньюманом. Так или иначе, ни одной достойной внимания постапокалиптической игры мы за последние несколько лет так и не увидели.

«Койоты» – первая и пока единственная игра на движке «Блицкрига», в которой нет танков. Вообще нет – ни одного

NEVERLAND

«Койоты» заставляют вспомнить о *KKnD* как о единственной достойной RTS с уклоном в ядерную неизбежность. Здесь тоже повсюду пустыня, песчаные барханы, сумасшедшие люди и ржавеющие под палящим солнцем тачки.

У игры есть стиль – этого не отнять. Как справедливо считается во всем цивилизованном мире, лучшие постапокалиптические пустоши располагаются в районе от Аризоны до Невады, что в США. Конечно, было бы забавно посмотреть на постапокалиптический Ростов или Крым, но создатели «Койотов» решили не разрушать общепринятых стереотипов и выбрали местом действия своей игры все ту же Аризонщину.

Демо-версия крайне скупа на информацию о мире игры, но это с лихвой окупается изучением сайта проекта, который щедро балует нас откровениями различных игровых героев и легендами этого унылого песчаного мира. В любом случае, очевидно, что имела место война, и что последствия ее привели людей к безбедному существованию на останках былой цивилизации. Города разрушены, машины ржавеют, но, что самое главное – нефть и ее производные (какая неожиданность!) теперь являются главной ценностью этого ми-



ра. Знай себе – катайся по пескам да простреливай головы всем, кто показался тебе не слишком дружелюбным.

КОЛЕСА – НЕ ГУСЕНИЦЫ!

«Койоты» – первая и пока единственная игра на движке «Блицкрига», в которой нет танков. То есть, вообще нет – ни одного. Зато разнообразных издевательств над гражданским автотранспортом – вагон. Все машины в игре сделаны по простой, неизменной уже второй десяток лет схеме: берется какой-нибудь гражданский драндулет, на колеса привариваются шипы потолще, на окна – решетки помассивнее, на бампер – ковш от какого-нибудь экскаватора – и вперед, на штурм бензиноносных прерий. Главное – не забыть о пушке на крыше. К сожалению, на этом различия между условными «танками» и не менее условными койотовскими «машинами» заканчиваются. Несмотря на честную трехмерность и натуральность машин, разворачиваются они не иначе как на месте – что твой «Тигр». А значит, вместо увлекательного тактического маневрирования между кактусами и разрывами вражеских фугасов мы имеем стандартную для любой RTS картину. Машины едут, едут – оп! Что-то жახнуло справа. Быстренько развернулись – на одном-то месте – и бегом в леса, перегруппировываться. Куда интереснее было бы посмотреть на честно реализованное поведение реальных автомобилей. Собственно, это все к тому, что «Койоты» – это все-таки не RTS, и полноэкранных армий одинаковых юнитов здесь не бывает. Поэтому происходящее на экране хотелось бы видеть немного более живым и менее схематичным.



KILL 200 MEN

Активный обмен боезапасом между противоборствующими сторонами выглядит достаточно убедительно. Все, что должно взрываться – взрывается, пушки грохочут, машины исправно расстаются с колесами и прочими важными деталями конструкции.

Единственное, что несколько смущает: несколько прямых попаданий из ракетной установки «ломают» среднестатистическую койотовскую машину примерно наполовину. Такое случается не всегда, но в некоторых случаях игровая механика все же вызывает некое удивление.

Миссии же несколько отличаются от тех же блицкриговских – в хорошую сторону. Начало довольно стандартно: есть цель, которая активно обсуждается всеми героями, находящимися в данный момент «в седле». Зато в процессе цели меняются, герои выходят поговорить с местными авторитетами, иногда – с пользой для нас, иногда – с летальным исходом для авторитетов. В целом скучать не приходится: в игре есть

КОНВЕРСИЯ



Самым причудливым из всех боевых машин в «Койотах» бесспорно можно считать драндулет под названием «Devil Arm». В соответствии со своим угрожающим названием, это устройство является мощной артиллерийской установкой. Причудливость же ее заключается в бурном экскаваторном прошлом этой малышки.

СКАЗКИ

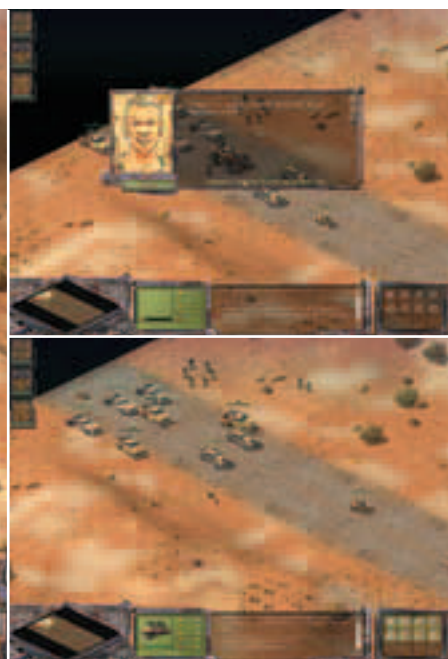
Он был наполовину человек, наполовину – машина. Только без колес. А потом умерли все люди, и остался он один. Потому что люди были слабы, а он был сильный. И стало ему жалко, что все люди умерли, и разделил он себя на две части: на человека и на машину. И все люди появились из него, и все машины появились из него. И у каждого человека где-то на земле есть своя половина – машина. Когда он находит ее, они превращаются в единое целое. В Терминатора. Так выглядит одна из типичных легенд мира «Койотов». Довольно интригующе, не находишь?



■ Так здесь выглядят полузаброшенные заводы.



■ Этот парень вечно кого-то боится.



немного от RPG – не по существу, но по атмосфере. В воздухе витает дух приключений – это приятно.

■ MY DARLING LORRAINE

Дружественные перестрелки в игре периодически разбавляются общением главных героев между собой. Героев, кстати говоря, насчитывается аж 12. На каждую миссию тебе выдают отнюдь не всю дюжину персо-

нажей, но даже два-три моторизированных мерзавца готовы вести зажигательные диалоги друг с другом, а также с каждым встречным.

Нужно отметить, что «Койоты» – первая игра, в которой столь любимый отечественными игрокузницами дворовый стиль общения персонажей не выглядит неуместным. Действительно, чего еще ждать от банды алкашей на раздолбаных машинах – уж не пушкинского ли слога?

Общаются ребята не только в седле, но и между миссиями. В игре нет мультиков – только довольно прилично нарисованные комиксы. Конечно, до шедевров уровня **Max Payne** им далеко, но для развлечения между парой пустынных заварушек – вполне сойдет.

■ I DON'T LIKE ROCK'N'ROLL MUSIC

Если судить субъективно, то «Койоты» – очень красивы. Модели машин выполнены на твердую «пятерку», текстуры подогнаны идеально и производят сильное впечатление. Игровые карты не отстают: пустыня выглядит крайне удручающе и безысходно, имен-

■ ЗВЕРИНЕЦ

Игровые персонажи – это не только симпатичная картинка и несколько килобайт диалогов. У каждого из них есть свой проработанный характер, личные симпатии, предпочтения в выпивке и еде, а также любимое оружие. На официальном сайте игры ты сможешь найти краткую историю жизни каждого персонажа, а также некоторые забавные факты. Очень приятно, что в «Койотах» мы будем иметь дело не с бездушными драндулетами, иногда отключающимися странными голосами, а с почти настоящими людьми.





■ Этот школьный автобус – самый большой юнит в игре.



■ Ракетные установки – крайне эффективное средство.



но так, как должна выглядеть пустыня в мире, где еще недавно рвались термоядерные боеголовки. Приятно разнообразят этот мир различные руины: от заброшенных трейлерных городков до разрушенных заводов и довольно крупных поселений. К сожалению, правда, пейзажи статичны: никакой, даже самой простенькой анимации. По счастью, игру снабдили нормальной музыкой. Никаких гитар и прочей долбежки – спокойная гудяще-этническая музыка в стиле того же Fallout.

■ ON MY WAY TO VEGAS

Успех «Койотов» целиком зависит от соотношения «тактической» и «сюжетной» составляющих. Демо-версия дает исчерпывающее представление о том, как в бу-

дущем будет происходить выяснение отношений. Насколько же вообще интересна будет эта пустынная жизнь, мы пока, увы, сказать не можем. Несколько невразумительных комиксов и обильный треп героев ни о сюжете, ни об игровом мире информации не дают. Таким образом, «Койоты» хорошо зарекомендовали себя с технической точки зрения. Если в **Arise** сумеют разбавить суровые моторизированные будни пустынных бродяг приличной сюжетной основой – игра определенно удастся.

P.S. В позапрошлом номере мы публиковали большой материал, посвященный играм на движке «Блицкриг». По досадной случайности, многие изображения к этому материалу были испорчены. Чтобы ты, дорогой читатель, смог во всей полноте насладиться всеми красотами «блицкриговских» игр, мы публикуем большую подборку первоклассных скриншотов из них. Просто переверни страницу.

■ УБЕЖИЩА



■ В мире «Койотов» есть убежища – подземные сооружения, в которых, по преданиям, удалось укрыться «хорошим людям», которые не прогневали бога и не пали жертвами его ядерного гнева. Пока что ничего конкретного об убежищах неизвестно – одни легенды.

Дружественные перестрелки в игре периодически разбавляются общением главных героев друг с другом



■ Нам организовали теплую дружескую встречу...



■ ...которая закончилась летально.



■ Кавалерия в «Первой Мировой» — очень важный род войск. Правда, тебе будут нужны живые бойцы.



■ Майор? А может штабс-капитан? Или штаб-ротмистр?



■ Движения транспортных средств в «Койотах» несколько схематичны. Нам же хотелось больше динамики и реалистичности.



■ Думаешь, это скрин из «Блицкрига»?
А вот и нет. Перед тобой «Карибский кризис»
с его альтернативной историей
и весьма интересным оперативным режимом.

■ А мы готовимся к атаке...
Или к обороне. В общем,
мы готовимся драться.

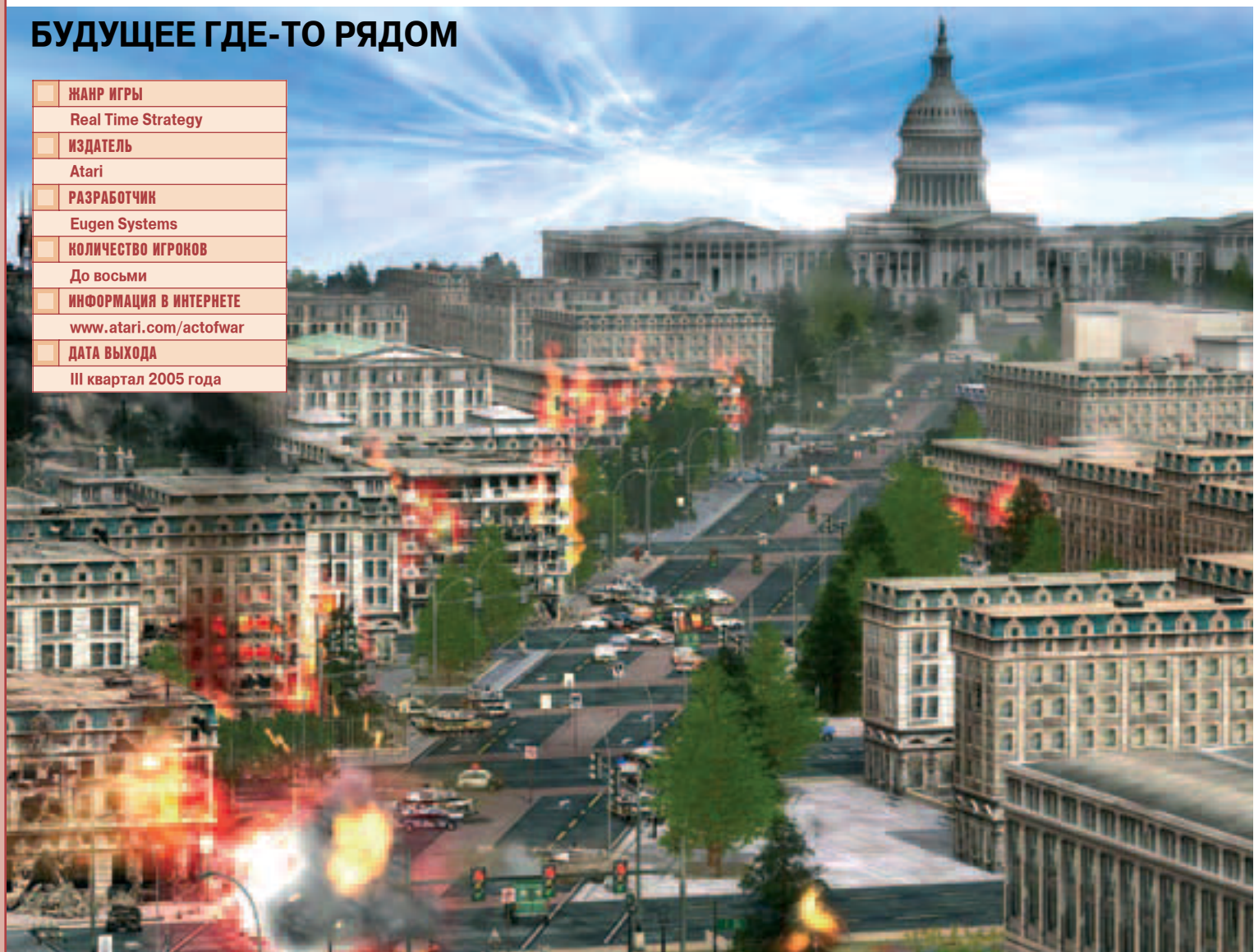
■ Эх... Сколько народу
погибло. И, что странно, —
совсем не жалко.

■ Видишь ребят на дороге?
Они пытались доказать,
что мы не правы.

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

БУДУЩЕЕ ГДЕ-ТО РЯДОМ

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Atari
■	РАЗРАБОТЧИК
	Eugen Systems
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До восьми
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.atari.com/actofwar
■	ДАТА ВЫХОДА
	III квартал 2005 года



■ Голливуду есть чему поучиться у игровых разработчиков.

■ Исторические ценности идут в расход первыми.

Текст: Михаил Зинченко

Большинство современных стратегий любой направленности посвящены либо фэнтезийным разборкам, либо Второй Мировой. Скажем честно: нам это немного надоело. Есть еще и фантастика, но ее мало и она как-то усиленно сдает позиции злобным фрицам и зеленокожим симпатягам-оркам.

Добрые люди из команды **Eugen Systems** тоже недовольны сложившейся ситуацией. И, как люди дела, а не только слова, они решили осчастливить мир своим видением идеальной RTS. С сюжетом, который сильно напоминает старенький **Command and Conquer**, и отношением к историческим реалиям по принципу «а что будет, если...». Действие **Act of War: Direct Action** происходит в самом ближайшем будущем, вот только назвать его светлым не получается. На мировую политическую арену выходит некий Консорциум (Consortium), созданный нефтяными магнатами и объединивший под своими знаменами огромное количество наемников и военных. Цель у данных господ всего одна: посредством атак наиболее крупных городов планеты дестабилизировать мировую экономику и добиться гигантского роста цен на нефтепродукты.

■ ГЕРОИ БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА

В твое распоряжение поступает оперативная группа «Коготь» (Task Force Talon), оснащенная по самому последнему слову техники от американского военпрома. Реальные прототипы некоторых видов этого оружия существуют уже сейчас, остальные, как утверждают создатели Act of War, находятся в разработке. Среди наиболее интересных экземпляров – дистанционно управляемая машинария, многофункциональные боевые дроны и

даже механизированная пехота, которую трудно назвать как-либо иначе, но если ты вспомнишь экзоскелеты из цикла «Чужие», то станет понятно, о чем идет речь. Разумеется, не будут забыты и более привычные «Bradley» и «Abrams», вместе с «Apache» и «Blackhawk».

И алаверды – проамериканской военщине противопоставляется сборная наемников со всего мира, активно использующих лучшие образцы европейских и российских военных технологий. Забавный момент – здесь разработчиками, почему-то, в пример приводится «дешевая пехота» – как одно из прогрессивных достижений соперничающей доктрины. Похоже, практика всеобщей воинской обязанности вызывает особое отторжение у представителей свободолюбивых наций. Впрочем, это целиком и полностью на совести разработчиков, нас же интересует, собственно, игровая механика.

■ РЕШАЮЩАЯ РОЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ФАКТОРА

Банально, но все же «с огоньком» в Act of War: Direct Action выглядит экономическая составляющая. Ресурса у нас всего два: нефть и деньги. И если с «черным золотом» все, в общем-то, понятно, включая его катастрофическую нехватку в целом по ходу игры, то способ «добычи» денег нас и впрямь удивил. Вот уж чего не ожидали мы от «свободной нации» – так это идеи о легализации выкупов за военнопленных. Да, именно – захват и удержание вражеских солдат в игре приносит иг-

■ ЗВЕЗДОПАД-ЗВЕЗДОПАД!



■ Чего стоит, например, оружие с романтичным названием «Падающая звезда». На самом деле это ничто иное, как взломанный террористами спутник, который они могут уронить с земной орбиты в заданную точку. Чего не отнять у подобного способа борьбы с врагом, так это оригинальности. Попробуй только представить такой «звездопад»!

Вот уж чего не ожидали мы от «свободной нации» – так это идеи о легализации выкупов за военнопленных



■ Африканские пейзажи не менее мрачны.



■ Четкость и слаженность ПВО – наш выбор.



■ Уличные бои



■ Нам, кажется, обещали, что будет жарко?

■ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИСТОРИЙ



■ Сюжету в *Act of War* уделяется исключительно пристальное внимание. Более 50 страниц (а это около 2000 строк) диалогов – не шутка. Мало того, одновременно с выходом игры уже упомянутый Дэйл Браун выпустит отдельную книгу, посвященную событиям, происходящим в игре, но немного под другим углом.



року основной доход. На резонный вопрос, где именно разработчики черпали вдохновение для столь необычных решений, последовал гениальный ответ из недр Eugen Systems: мы стремились лишний раз показать ценность отдельно взятого военнослужащего в реальном боевом противостоянии. Тяжело не согласиться, однако «война за пленных» при этом остается одной из самых неожиданных и одновременно циничных находок разработчиков. Верно говорят: «В тихом омуте...»

■ ВОРЧАНИЕ СТАРОГО СТРАТЕГА

Уже на данном этапе хочется немного поворчать насчет соответствия обещаний разработчиков реальному положению дел. Извечная болезнь большинства стратегий – несоответствие масштаба ее различных составляющих. Нет, домов в полтора человеческого роста здесь, конечно, не будет. Однако когда видишь, к примеру, последнюю модификацию танка Abrams, который лишь на метр превышает размерами полицейский автомобиль, а рядом еще и несколько солдат с такими же диспропорциями в масштабе, то происходящее на экране начинает казаться нарочито игрушечным.

Захват и применение многоэтажных конструкций обещают быть один в один скопи-

Захват и применение многоэтажных конструкций обещают быть один в один скопированными из *Ground Control 2*



■ Игру отличает приятная городская архитектура.





■ За одну подобную картину игре можно простить очень многое.



■ А вертолетик хорош.

рованными из **Ground Control 2**, протекая с максимальной условностью (отправил отряд в здание, послушал звуки стрельбы, победили вскарабкались на плоскую крышу). Что, в свою очередь, может очень сильно поубавить увлекательность процесса. Но будем надеяться, что подобные недочеты являются рабочими, и в финальной версии игры все встанет на свои места.

■ КРАСОТА СПАСЕТ МИР

Однако что бы там ни говорили, а выглядит происходящее на экране просто великолепно. Красивейшие взрывы и пылающие здания, всевозможные следы от ракет и прочего вооружения, отличная детализация мира даже при максимальном приближении свободно вращаемой камеры – это лишь часть прятностей, заготовленных для ублажения даже бывалых игроков. Гигантский нефтеперерабатывающий завод, взрывающийся после авиационного налета, и снайперы, прячущиеся за покореженными остатками автомобилей, отличная анимация каждого отдельного пехо-

тинца и отличный вид с высоты птичьего полета. Местами, в особенности при максимальном приближении, Act of War: Direct Action начинает неумовимо напоминать **Warhammer 40K: Dawn of War**, что в подобном случае – высокая похвала.

■ В РУКАХ ОПЫТНОГО ПИЛОТА

Игра создается под бдительным присмотром военного консультанта, весьма известного автора технотриллеров и просто бывшего капитана ВВС США, **Дэйла Брауна** (Dale Brown). Эксперт по бомбардировщикам В-52G и FB-111A следит за игрой, и уж будь уверен, бомбардировки здесь будут не хуже настоящих. Кроме того, мистер Браун – автор более дюжины популярных книг, переведенных на множество языков и продающихся в 70 странах мира. Кажется, этот человек отлично знает, как рассказывать истории.



■ Напоминает Command & Conquer. Хоть ты тресни!



■ «Пропал дом...»



■ МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ

Судя по всему, из соображений политкорректности выиграть кампанию за террористический Консорциум нам так и не позволят,

оставив за бортом мечту выслать несколько бомбардировщиков в сторону Капитолия [Неправда, некоторые скриншоты со всей ясностью дают понять, что Капитолий не устоит – прим. ред.]. Однако многопользовательские режимы должны несколько сгладить это досадное упущение. А пока мы продолжаем с большим интересом и нетерпением наблюдать за работой Eugen Systems, восхищаясь запланированной масштабностью и технологическими достижениями проекта.

Получится ли в результате уникальная игра или же просто необычная смесь Commander & Conquer и **Desert Rats vs. Africa Corps**, покажет финальный релиз. Одно ясно наверняка – задатки у Act of War: Direct Action есть. В конце концов, до марта ждать осталось каких-то пару дней, и окончательную оценку игре мы будем ставить, уже имея на руках ее финальную версию.

■ ГЛОБАЛИЗАЦИЯ И ТЕХНОТРИЛЛЕРЫ

По заверениям разработчиков, нам предстоит познакомиться с подвидом «глобального технотриллера». Грозит это в первую очередь тем, что бросать по миру нас будет практически непрерывно – Северная Африка, затем Великобритания (Лондон), затем США (Сан-Франциско), затем опять Африка (уже Египет), затем Россия и, наконец, округ Колумбия, опять в США. И если кадры из пустыни не вызывают каких-то особенных чувств, то всевозможные урбанистические пейзажи чудо как хороши.



КАРИБСКИЙ КРИЗИС



Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной
игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

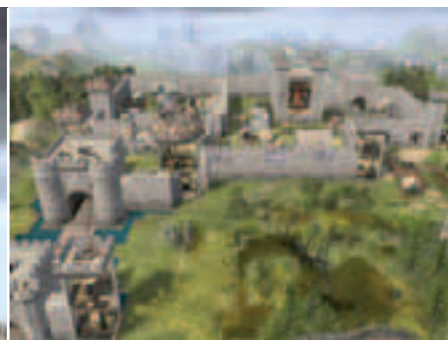
Подробности на сайте www.g5mobile.ru

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребители "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 278" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зона заражения, влияющая на исправность техники и боеготовность личного состава.

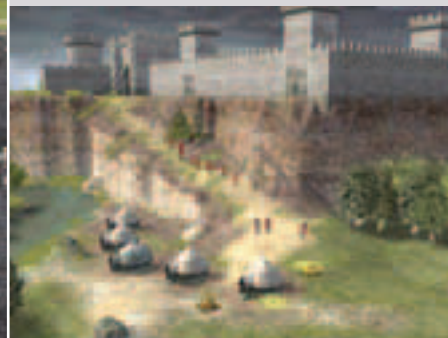




Текст: Сергей "furunkul" Метелев



■ Теперь можно наглядно увидеть, как изнутри выглядят винтовые лестницы в башнях.



■ Взобраться по проторенной дороге на этот холм – это уже маленький подвиг.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Global Star Software
■	РАЗРАБОТЧИК
	Firefly Studios
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 8-ми
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.fireflyworlds.com/sh2_index.php
■	ДАТА ВЫХОДА
	26 апреля 2005 года

STRONGHOLD 2

МОЯ КРЕПОСТЬ – МОЙ ДОМ

В эпоху средневековья европейские крепости выполняли несколько важных функций: культурный и торговый центр для обитающего вблизи населения, жилище для семьи местного феодала, казармы для находящихся на жаловании воинов... Но самая главная из них – это защита народа от вражеских войск за могучими каменными стенами. В лихие времена некоторые замки в течение нескольких лет могли сдерживать осаду хорошо вооруженного и подготовленного противника.

■ ДИНАСТИЯ ЗАМКОСТРОИТЕЛЕЙ

Для игровой индустрии данные жанровые угодья не являются целинными. В 1993 году вышел **Stronghold** от **Stormfront Studios** (в нем основной упор делался не на строительство, а преимущественно на ролевые элементы) – прародитель нынешней стратегической серии от **Firefly Studios**. С тех пор это поле никто толком не пахал. Первый эпизод от английских разработчиков появился как гром среди ясного неба. В конце 2001 года мы

увидели продукт, от и до посвященный быту средневековых замков – и никакой практической магии. Приготовьтесь в апреле 2005 года встретиться с его более продвинутым потомком.

Во второй части действия стартуют в Европе в период окончательной потери викингками былого могущества. В те далекие времена жизнь была скучной и состояла из двух основных способов времяпрепровождения: войны и мира...

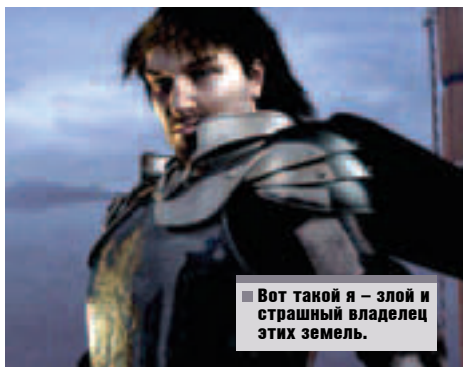
■ ЕСЛИ ЗАВТРА ВОЙНА

При первом варианте развития ситуации злые соседи из кожи вон лезут, лишь бы поселиться в твоём замке. Но сначала свой замок надо построить. Дело это нелегкое. Из-за вечной нехватки ресурсов на полную реализацию всех идей уходят годы, а то и десятилетия. За это время наверняка тебя кто-нибудь, да атакует. Так что приготовься встретить противника рвом, деревянным частоколом, не до конца возведенными стенами и необустроенными башнями. Кстати, в игре их будет несколько видов, не говоря уже про другую фортификацию.

Противник тоже не лаптем суп с фрикадельками хлебает. По такому поводу он захватил с собой дальнобойные требюше, катапульты, тараны и отборных пехотинцев. Причем это не стадо тупоголовых баранов, а отличащи-



Во второй части действия стартуют в Европе в период окончательной потери викингками былого могущества



■ Вот такой я – злой и страшный владетель этих земель.

еся друг от друга полноценные боевые подразделения. Лучников и копейщиков всегда оказывается больше, так как для их создания нужны дерево, одна мастерская и темная бессонная ночь, после которой в семье черни рождается мальчик. Если через энное число лет он не занят крестьянским трудом, то его загребают в армию. Вот и гибнут такие людюшки налево и направо. Куда дороже обходятся ребята в доспехах. Ты должен соорудить для них еще целую кучу дополнительных зданий. Круче всех оказываются парни, закованные не в кожаные, а в железные латы, но и денег в них приходится вкладывать – о-го-го. Таких бойцов тебе надо беречь как зеницу ока, а у врага уничтожать в первую очередь.

■ ХОЧЕШЬ МИРА – ГОТОВЬСЯ К ВОЙНЕ

Во втором случае жители приводили в порядок разрушенные постройки, добывали необходимые для этого ресурсы (дерево, камень, железная руда и прочие компоненты), сеяли пшеницу, занимались скотоводством, и не забывали про опасность подвергнуться вражеской атаке еще раз. Для этого возводились дополнительные укрепления, а в стан обожаемого феодала вместо погибших или составившихся вояк отправлялись жаждущие приключений новички, с пеленок мечтавшие стать рыцарями. С такими бравыми ребятами можно не только свою крепость защитить, но и чужую захватить и назначить туда правителем своего верного помощника. Создатели **Stronghold 2** обещают угодить и нашим, и вашим. Для тех, кто обожает не

спеша, по камушку отстраивать свой замок предусмотрен режим *castle sim*. Любителей кровавых мясорубок ожидает *skirmish mode*, в котором кроме тебя на одной карте способны разместиться до семи оппонентов. Почитатели исторической достоверности получат в свое распоряжение *historical scenario missions*. Наконец, в многопользовательском режиме между собой померяются силами до восьми игроков.

■ ИЗ ГЯЗИ В ГЕРЦОГИ

В игре по-прежнему царствует классическая трехзвенная цепочка «собрал (или произвел) – переработал – сохранил». Если верить словам разработчиков, то экономическая составляющая разрослась ровно вдвое. Никуда не делась характеристика отношения населения к своему феодалу. В **Stronghold 2** на заработанные очки чести (*honor points*) дозволено приобрести почетный титул или звание. Дабы заслужить народную любовь, необходимо отгрохать хорошо продуманную инфраструктуру (золотое правило «пшеничное поле, мельница, пекарня» еще никто не отменял), установить грамотную систему налогов и кормить людей разнообразными продуктами питания. Также следует задуматься не только о хлебе насущном, но и о духовной пище. Изволь строить церкви и некоторые развлекательные заведения эпохи средневековья: дошед-

■ ПРОМЕЖУТОЧНОЕ ЗВЕНО

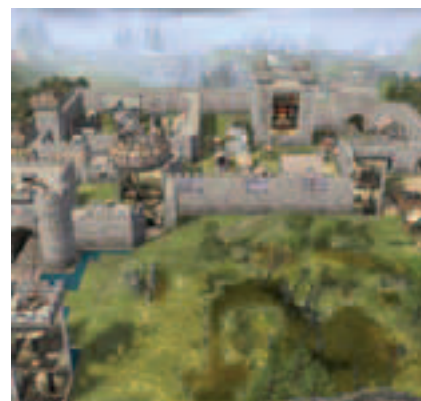


■ Первый и второй **Stronghold** – это не единственные творения Firefly Studios на ниве замкостроительства. Между ними существует промежуточное звено – аддон к первой части **Stronghold: Crusader**, вышедший в 2002 году и предлагавший своим игрокам окунуться во времена крестовых походов. К сожалению, особой славы он не снискал, так как число нововведений было минимальным.



■ ВОТ ТАКАЯ ЛЮБОВЬ

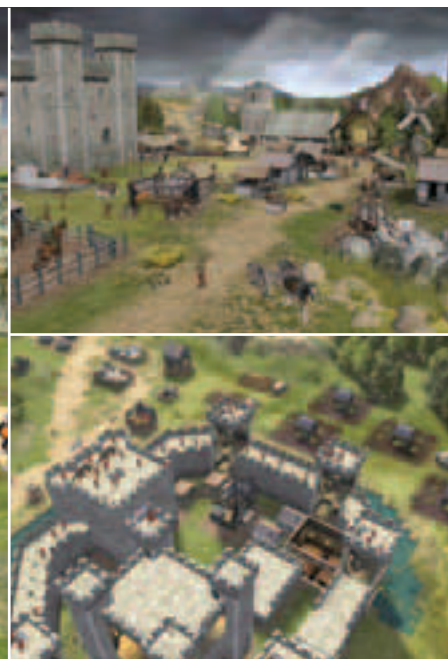
Балы, красивые женщины, эlegantные рыцари, высокая культура – все это плод фантазии писателей. На самом деле в эпоху средневековья (особенно раннего) царили совсем иные нравы. Самые отпетые чистюли мыли свое тело не чаще одного раза в неделю, а среди так прославляемых ухажеров считалось правилом хорошего тона откопать в грязных волосах своей будущей спутницы жизни кусачую блошку, после чего благодарная дама отправлялась со своим спасителем в «нумера».



■ Штурмовавшие стену солдаты загорелись как спички.



■ Через некоторое время от стен останутся лишь руины.



шие до наших времен пивнушки для мужчин и клумбы с цветами для женщин. Увы, презентовать дитю мороженое не получится, так как в то время хладокомбинаты еще не изобрели. Зато организовать рыцарский турнир – запросто. Впрочем, обилие вольностей пожи-

рает время и убивает дисциплину. Так что рядом с таверной рекомендую возводить виселицы, а недалеко от моленных крестов должны стоять позорные столбы.

■ НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА СТАРЫЕ ВЕЩИ

Stronghold 2 не собирается строго следовать золотому принципу клонирования «тех же щей, да погуще влей». Казалось бы, все те же бойницы с зубцами, подъемные мосты, огромные рвы и массивные центральные ворота. Да только выполнено это все будет в полном 3D.

Три года назад многие восторгались подробной детализацией двухмерной картинки. Нынче вторая часть по данному параметру делает своего знаменитого предка одной левой. Если действия разворачиваются не на открытом пространстве, а под крышей (подсобные строения, жилые дома, интерьеры замка и так далее) закрытого от постороннего взгляда сооружения, то камера на время сносит кусок стены и правдиво показывает происходящие за ней события. Твои верные вассалы будут размахивать мечами на узких

■ МУСОРОВВОЗ И МУСОРОВЫВОЗ

Отсутствие личной гигиены – это полбеды. Хуже всего приходилось тем, кто шастал по улицам, ибо под ногами валялись кучи мусора. В результате этого заводились отожравшиеся крысы и мыши, разносившие целую кучу болезней. Для борьбы с хвостатыми грызунами нанимали специальных людей, которые по ночам вылавливали неугодных животных. Хорошо, что «заботливые» хозяева удосуживались выкапывать отхожие ямы. Правда, воняло от них так, словно их и не копали.



■ Нопья и алебарды кажутся чересчур огромными.



■ Закрома родины наполнены до отказа.

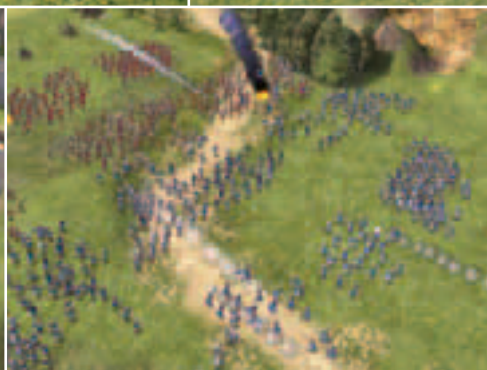
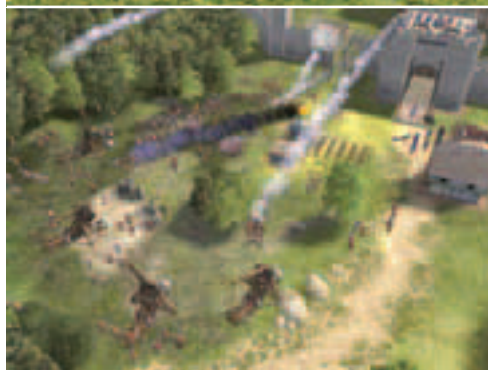




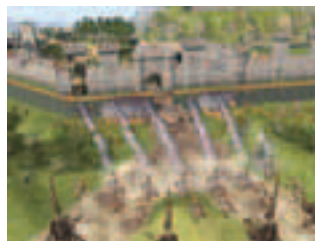
■ Самая популярная тактика битвы – «стенка на стенку».



■ Огненный шар подбросил бедолаг с трезубцами высоко вверх.



■ ВСЕ КАК У НАС



■ В первой части даже самые надежные и крепкие стены рушились от ударов горстки простых копеечников или лучников а-ля *Age of Empires 2: The Age of Kings*. *Stronghold 2* все непременно исправит это недоразумение. Отныне даже самый хлипкий кирпич выдерживает удары тяжелых двуручных мечей, но не может устоять под напором осадных орудий. Все как в реальной жизни.

лестницах, а поверженные ими противники – картинно падать на холодный каменный пол. Впрочем, это – отнюдь не единственная графическая фишка. Благодаря переходу на новый движок стало возможным под разными углами понаблюдать за режущим на вершине башни фамильным гербом. Обрушившиеся конструкции оставляют после себя огромные столбы пыли, а вслед за горящими стрелами по воздуху тянется красивый дымный шлейф.

■ КОГДА БЬЮТ В НАБАТ

Сражения теперь смотрятся абсолютно иначе. Огненные ядра пролетают над башнями. Доблестные защитники ногами отталкивают приставленные к стенам лестницы и вылива-

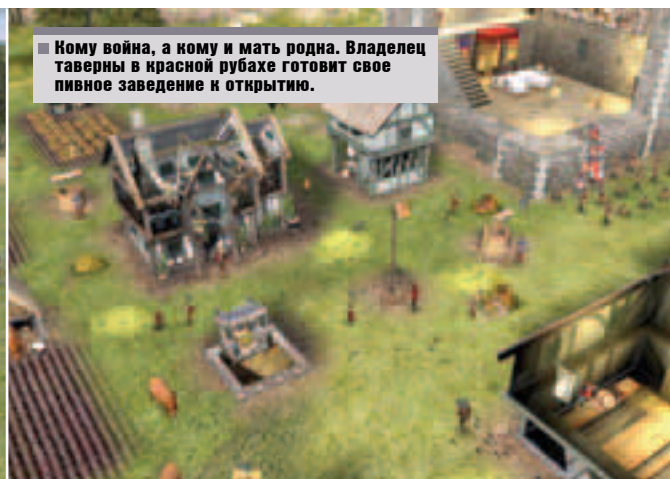
ют на головы копошащихся внизу супостатов чаны с кипящей смолой. Камера парит над полем боя таким образом, чтобы в кадр попало сразу несколько подобных зарисовок. Красотища-то какая! Конечно, битва нескольких десятков воинов – это далеко не эпический *Rome: Total War*, но все равно впечатляет. Игру следует ждать хотя бы ради этого. Но не стоит забывать, что в ней найдется место еще целой куче интересных вещей.



Помимо предыдущих требований ты должен соорудить для них еще целую кучу дополнительных зданий



■ Оранжевые против красно-белых. Кто кого?



■ Кому война, а кому и мать родна. Владелец таверны в красной рубашке готовит свое пивное заведение к открытию.



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ А я и не знал, что по железным дорогам Америки ходили карликовые поезда.



■ Высадка в Канаде. Кто не взял теплые вещи, сам виноват.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Microsoft
■	РАЗРАБОТЧИК
	Ensemble Studios
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До восьми
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.ensemblestudios.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	Вторая половина 2005 года

AGE OF EMPIRES III

ОТ ЦИКЛОПОВ К МУШКЕТЕРАМ

Сначала я доказывал египтянам, что лучше греков в древнем мире не найти. Затем с удовольствием разбивал английские замки мощными французскими требюше. Совсем недавно мне довелось убедиться, кто сильнее: одноглазый циклоп или многоголовая гидра. Ну, а в скором времени нам всем предстоит завоевать пару материков: знаменитая серия стратегических игр *Age of...* обретет полноценную третью часть, *Age of Empires III*!

Оригинальная *Age of Empires* была одним из первых шагов мегакорпорации **Microsoft** на рынке компьютерных игр. Шаг был определенно семимильный: у игры моментально появились тысячи поклонников, а ее продажи наглядно показали **Биллу Гейтсу** (Bill Gates) и компании, что на играх тоже можно зарабатывать хорошие деньги. За первой частью последовала вторая, в которой место действия перенеслось из Древнего мира во мрачное Средневековье, а вместо полноценной третьей части разработчики из **Ensemble Studios** выпустили своего рода

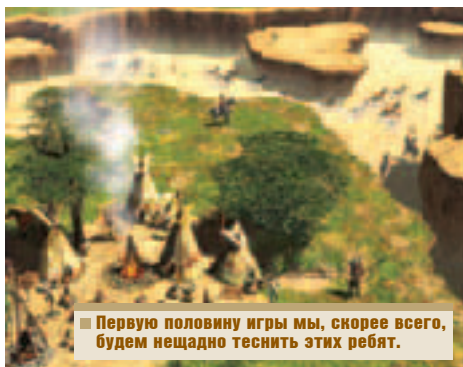
ответвление – *Age of Mythology*. К стандартному игровому процессу серии добавились сильная и интересная кампания и крепкие мифологические мотивы, сильно отличавшиеся от стандартной псевдореалистичной атмосферы предыдущих игр.

■ КОНКВИСТ... КОНКВИСТ... КОРОЧЕ, ЗАВОЕВАТЕЛИ

Age of Empires III обещает нам более традиционные исторические мотивы (по сравнению с *Age of Mythology*). Мы снова берем под контроль одну из цивилизаций в псевдоисторическом мире. На этот раз нам предстоит воевать в эпоху Великих Открытий в свежесобранных Америках. Время действия – с XVI по XIX века включительно. Выбор этой эпохи вполне закономерен: от средних веков второй части мы плавно переходим на неосвоенные заокеанские дали, где нас уже ждут местные жители и такие же конкуренты-переселенцы, горящие желанием получить под свой контроль необъятные просторы Северной и Южной Америк. Между прочим, переселенцы мы не простые, а официально уполномоченные, так что родное государство будет постоянно помогать нам тем или иным образом – эту особенность разработчики планируют тесно увязать с игровым процессом.

Пока что анонсированы только три «цивилизации» из восьми доступных в игре: француз-

Сюжетная канва будет лишь отчасти следовать реально происходившим в тот или иной период событиям



зы, испанцы и англичане. Как всегда, у каждой нации есть свои уникальные особенности. Например, тем же французам проще вступить в союз с индейцами, а их юнит, выполняющий роль крестьянина, может вполне сносно воевать (прим. ред.: Кстати, эта механика очень сильно смахивает на *Sid Meier's Colonization* – помнит ли сегодня еще кто эту старушку?).

Одна из главных проблем, стоящих перед разработчиками – глобальный баланс в игре всего разнообразия войск, реально существовавших в ту эпоху. Сделать плавный переход от лучников и копейщиков к мушкетерам и полноценной полевой артиллерии – задача не из простых. Ну, да у Ensemble Studios опыта достаточно, так что за эту часть можно не беспокоиться.

■ НЕИСТОРИЧЕСКАЯ ДОСТОВЕРНОСТЬ

Как и во всех своих проектах серии Age of Empires, сюжетная канва будет лишь отчасти следовать реально происходившим в тот или иной период событиям: там, где надо, разработчики постараются как можно незаметнее уйти от исторической правды в угоду нашему с тобой разухабистому веселью. Наконец, о какой достоверности может идти речь, если в игре вполне возможна ситуация, когда арбалетчики будут сражаться против мушкетеров! Про изменения в игровом процессе разработчики говорят не очень-то охотно, упирая на то, что эти изменения будут радикальными, но в то же время сохраняющими дух оригинальной серии. Никуда не денется развитая экономическая система, но она будет расши-



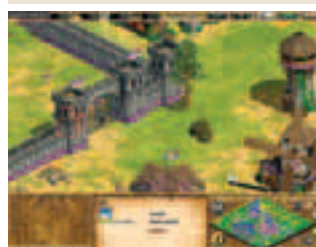
рена новыми возможностями (будем надеяться, что это не заставит нас постоянно возиться с домашней экономикой).

Кроме того, разработчики порадовали всех любителей масштабных сражений: максимальное количество юнитов, которые одновременно могут находиться в игре, стало значительно больше, нежели в предыдущих играх сериала.

Не забыт и генератор случайных карт – эта знакомая фишка в свое время добавила нам много-много часов skirmish-веселья. Как обычно, обещаются еще более красивые, сбалансированные и интересные карты.

Никуда не денется многопользовательский режим, на этот раз вобравший в себя лучшие стороны своего хардкорного собрата из *Age of Empires II* и более мягкого и близкого обычным игрокам мультиплеера Age of Mythology. Обязательно будут расширенные возможности

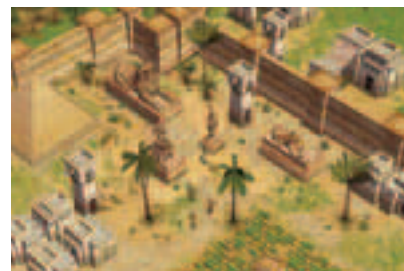
■ ЗА КАМПАНИЮ



■ Доставив нам внушительное количество приятно проведенных часов за однопользовательской кампанией из *Age of Mythology*, разработчики собираются повторить это достойное дело и в *Age of Empires III*. В Ensemble шесть человек ежедневно и ночью трудятся исключительно над внутриигровой кампанией – для сравнения, кампаниями в *Age of Kings* занимался всего один человек. Обещаются как вполне исторические миссии, так и совсем неисторические.

■ МИФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК НЕ ПОДОШЕЛ

В начале разработки (между прочим, целых два года назад) в основе игры лежал трехмерный движок от *Age of Mythology*. Однако со временем ребята из Ensemble поняли, что в рамках этого довольно быстро устаревающего движка им не уложиться – *Age of Empires 3* значительно переросла свою предшественницу. Пораскинув мозгами, разработчики напряглись и написали собственное творение, максимально отвечающее их нескромным запросам. Результат, определенно, впечатляет.





по настройке предстоящих сражений, хотя новички смогут воспользоваться уже заготовленными шаблонами, играть на которых будет не менее интересно.

■ САМАЯ КРАСИВАЯ

А теперь, о движке. О да, о нем определенно стоит рассказать. Начнем, пожалуй, с того, что над разработкой этого монстра трудится столько же народу, сколько в свое время занималось созданием всей Age of Empires II. Нет, Ensemble не собирается прятать за крутой графикой дырявый геймплей – они просто стараются сделать игру совершенной во всем.

К примеру, физика. Да-да, ты не ослышался: физика, настоящая ньютоновская физика, в основе которой лежит знаменитый движок *Havok*, показавший себя с лучших сторон в *Painkiller* и многих других играх. Теперь

удачный залп полевой артиллерии будет буквально вырывать из рядов противника несчастных солдат, бросая их со скал в бушующее море и заставляя дрыгать в полете ручками и ножками по всем законам физики. Или вот здания. То же самое ядро оставит в крыше дырку, но, попав в важную опору, заставит постройку красиво и грациозно развалиться на части, каждый раз по-разному. Забудь об одинаковых анимациях разрушения. Все будет реалистично и уникально. Снос зданий еще никогда не был таким веселым занятием!

Ну, а графика, она так и вовсе заставляет хвататься за сердце: все современные спецэффекты, правдоподобная игра света и тени, впечатляющее количество полигонов в кадре и много, много четких и красивых текстур.

Пока что игра выглядит очень, очень привлекательно. Мощный движок, занятные особенности и богатый опыт разработки первоклассных проектов за плечами у команды-разработчика – все это очень большие козыри в рукаве у Age of Empires III. С нетерпением ждем.

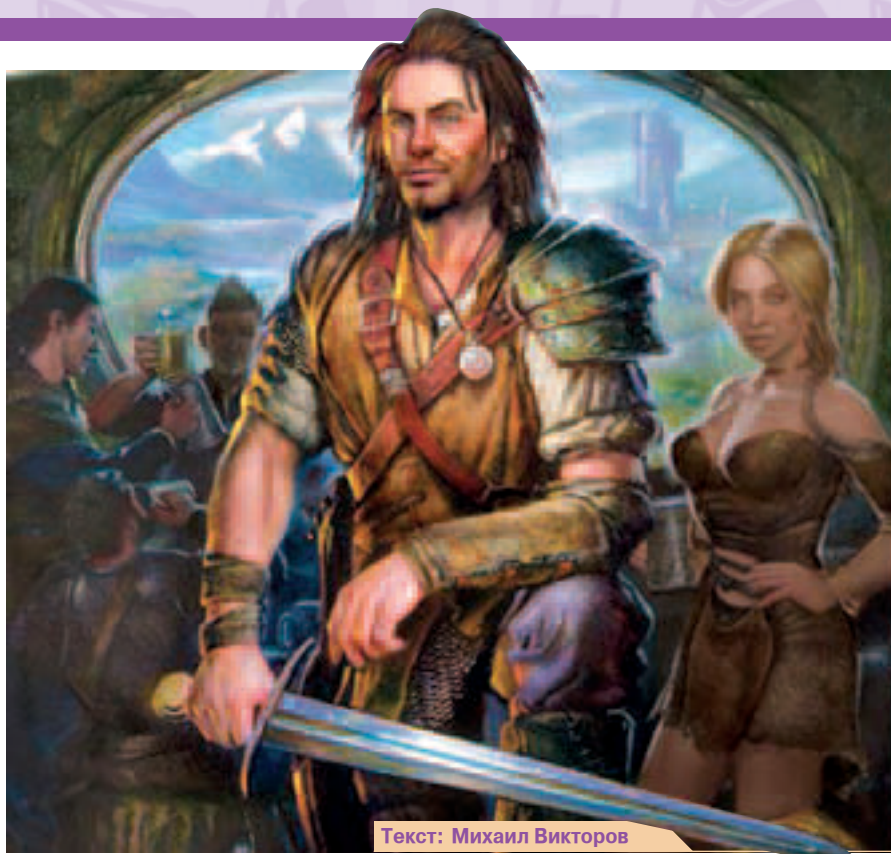


Развитая экономическая система никуда не денется, но она будет расширена новыми возможностями

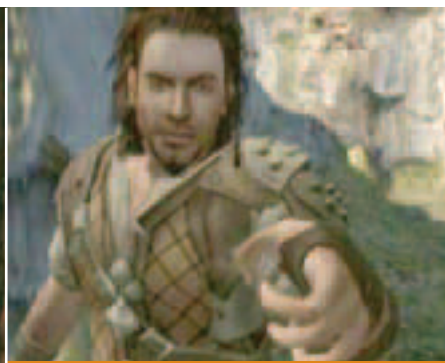




ФЕВРАЛЬ 2005



Текст: Михаил Викторов



■ Ты будешь спасать мир вместо меня!



■ Праздность – наш выбор.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
InXile Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
InXile Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.the-bards-tale.com
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2005 года

THE BARD'S TALE

ГЕРОЙ ПРИДОРОЖНЫХ ТАВЕРН

Римейк – дело простое и сложное одновременно. Многие на этом погорели. И дело даже не в кофточке, микрофоне и несмываемом налете звездности. Просто весьма и весьма тонкое это занятие – римейки делать. В конце концов, даже не в самих римейках дело. Вся суть в том, что новое иногда перестает быть хорошо забытым старым, а становится не по-старому новым. В руках InXile Entertainment, например,

■ MAKE IT BARD'S WAY

Вся соль игры от начала и до конца в осмеивании всякого рода клише и «непреложных истин» для жанра ролевых игр. Убить дракона, спасти принцессу, открыть в себе принца... старая сказка. Надоело. Спаси дракона, убить принца, потом нажраться до чертиков в глазах, принцессу... ну, ты понимаешь, потом угнать лошадь со стертыми покрышка-

ми и врезаться в единственное дерево в этом поле. И отрубить до следующих выходов. Мощно, красиво, со вкусом.

■ ТОЛЬКО ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕРОЕВ

По сути, наш Бард – что-то среднее между карликовым **Хью Джекманом** (Hue Jackman) и **Бобом Марли** (Bob Marley), забравший характерные харизматические особенности каждого. На деле он – всего лишь обыкновенный алкаш, который зачастую не помнит, кто он на самом деле, и как сюда попал. Единственное, чем хотел бы заниматься наш герой, – это шугать трактирных дамочек ручной крысой, а потом изгонять ее куда подальше, тем самым заслуживая расположение девиц, кров, выпивку, а иногда даже их добродетель.

Угадай, с чего начинается конец света на этот раз? Ну, вспомни самое распространенное клише. Правильно! Вне зависимости от состояния хлябей небесных кладбищенские жмуры сбиваются в орды, чем отбивают всякое желание у местных красоток и щедрость у праздных любителей живой музыки. Слово за слово, шаг за шагом, наш Бард оказывается посреди воронки событий, которая может



Вся соль игры – в осмеивании всякого рода клише и «непреложных истин» для жанра ролевых игр



либо поднять его на золотые горы, либо вкопать глубоко в землю.

А теперь напряги память – сколько раз в ролевых играх ты спасал город, планету, вселенную? Десять? Пятьдесят? А сколько раз твой персонаж задумывался: а стоит ли, вообще, это делать? Ну, ты понял, к чему я. С нашим Бардом такая штука, как слепое следование в указанном направлении, не проходит. В редкие периоды прояснения сознания после похмельного сна он скорее уж сам посылает других в нужные инстанции. Музыкант – создание вольное, и заставить его что-то сделать – проблема не из легких. У Барда всегда есть творческий выбор: быть или не быть, спасать или не спасать. Выбор не хитрый, всего-то из двух вариантов, но он сразу повлияет на дальнейшее развитие событий. Выбора у него нет только в двух постоянно повторяющихся действиях – пить и играть. На лютне или чых-нибудь нервах, включая твои.

■ ТРИ ФАКТОРА НЕЛИНЕЙНОСТИ

Нажива и выгода – козыри Барда, но, храпя под барной стойкой, ни того, ни другого не видать. Приходится поднимать трескучую голову навстречу случайному заработку – приключениям. Так вот, влиять на свою судьбу, кроме примитивных способов типа «умереть от похмелья» или «быть убитым», Бард может тремя разными способами. Во-первых, свободное путешествие по миру, ограниченное лишь крутостью враждебного населения, во-вторых, несколько вариантов выполнения квестов с разными последствиями, в-третьих, простой выбор «вежливо или грубо» в диало-

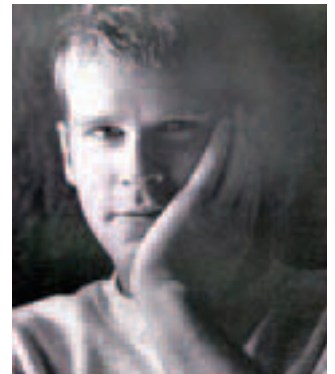


гах с населением мира. Сочетание этих трех компонентов будет отличать твоего Барда от, к примеру, моего Барда несравнимо.

■ БОЕВОЙ ДЕБОШ

И естественно, в боевом аспекте образ типичного барда, который сложился у нас за годы изучения классических ролевых систем, совсем не подходит нашему. Золотая медаль музыкальной школы и награда за лучший сельский вокал не мешают ему пользоваться двуручными ковыряльниками и длинными луками. Да и лютня сама по себе тоже как-никак ударный инструмент. Такая балалайка заменит целый оркестр волшебных дудок. Музыка, льющаяся из-под умелых пальцев, способна заворочить на месте, и, что много хуже, поднять мертвого из могилы, черта из ада и «кто его знает» из «ниоткуда». У каждого из этих «появленцев» есть свои особенности и целевая ориентация. Кто-то лечит, кто-то калечит,

■ БАРД: МУЖЧИНЫ В ТРИКО



■ Главный герой, он же Бард, озвучен актером Кэри Элвесом (Cary Elwes), известным нам по фильмам «Принцесса-Невеста», «Робин Гуд: Мужчины в трико» и другим. Брайан Фарго пригласил Элвеса на озвучку Барда из-за чистейшего британского произношения последнего и из-за комедийного опыта. Закадровый рассказчик озвучен Тони Джеем (Tony Jay) – телевизионным актером и диктором.

■ БРАЙАН ФАРГО ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Брайан Фарго (Brian Fargo) в игровой индустрии уже более 20 лет. Известен тем, что в 1983 году основал Interplay. В качестве дизайнера и продюсера участвовал в проектах: *Fallout*, *Planescape: Torment*, *IceWind Dale*, *Redneck Rampage* и *Kingpin*. Фарго покинул Interplay в 2002 году и основал InXile Entertainment, которая является одновременно и разработчиком, и издателем. Сейчас Фарго занимается только своим детищем InXile, и по его словам «снова творчески счастлив».



■ Я – самая крутая рок-звезда.





кто-то защищает, а кто-то годен лишь для слалома по минному полю.

ТАНЦУЙ, КРЫСКА

Хотя графический движок от студии **Snowblind Studios** отстал от времени на три года, игра выглядит весьма и весьма неплохо.

Особенно это касается красочных магических эффектов и моделей персонажей, которые анимированы с такой тщательностью и любовью, что тебя переполняет непреодолимое желание кое-какие движения даже повторить из-за их превосходной актерской пластики. Все это под соусом из германо-ирландских национальных мотивов и собственных сочинений Барда. Музыкант, как-никак...

БЫЛОМУ НЕ БЫВАТЬ

Фарс пропитывает игру насквозь. Это даже чувствуется в самом названии. Ведь наша **Bard's Tale** не имеет ничего общего с классическими играми того же самого Фарго под тем же самым названием. Смысл названия старой игры был: «Сказка, рассказанная бардом». А смысл новой, скорее, «Сказка о Барде». Великом и ничтожном.

Старая трилогия Bard's Tale была выпущена в 1985–88 годах и представляла собой что-то типа First-Person RPG с возможностью управлять партией до 6-ти персонажей.



ПРОСТО ПЕСНЯ

Сотрудники компании InXile постарались добиться того, чтобы ты максимально сосредоточился на юмористической атмосфере «Сказки Барда». Никаких зубодробительных битв как в **Wizardry 8**, только легкое мочилово с использованием вызываемых существ. Никаких бездумных шатаний подземелье-город-подземелье для продажи смардеренного барахла; все, что не является бардовским атрибутом, мгновенно превращается в серебро.

Все сделано для того, чтобы ты попал в сказку. Только очень саркастичную.





ТОМАС СУРГАЧЕВСКИЙ



Береги
свой ZyXEL
смолоду!

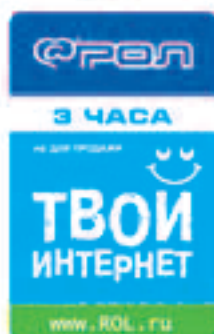


модемы серии
OMNI 56K

Модемы Omni 56K

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии

При покупке модема —
Интернет-карта
в подарок*



* Только для модемов с наклейкой РОЛ

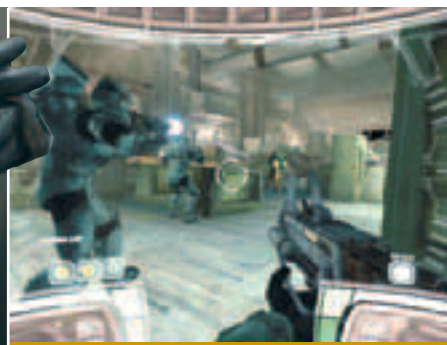


Новые приключения Масяни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU



Текст: Олег Шолохов



■ Дизайн некоторых уровней несколько неожиданный для «Звездных войн».



■ Эх, можно было бы устраивать такие взрывы самостоятельно...

■	ЖАНР ИГРЫ
	First Person Shooter
■	ИЗДАТЕЛЬ
	LucasArts
■	РАЗРАБОТЧИК
	LucasArts
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 16-ти
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando
■	ДАТА ВЫХОДА
	Март 2005 года

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

BUNGIE И ЛУКАС – БРАТЬЯ НАВЕК

«Никаких джедаев!» – бесстрастным голосом произнес человек в майке с логотипом Star Wars. Толпа собравшихся стала тревожно перешептываться. «Как никаких джедаев?» «Вы слышали? «Звездные войны» без джедаев!» «Совсем они совесть потеряли!» «Зато, – продолжил человек в майке, не обращая никакого внимания на возмущенные возгласы, – стрельбы будет столько, что о световых мечах и Силе вы и думать забудете. Это будет лучший шутер во вселенной «Звездных войн». Торжественно вам обещаю». «Лучший шутер, лучший шутер» – снова подхватила толпа. «Вы слышали? Самый-самый!» «Может, ну их к чертям, джедаев-то?» «Да! Долой джедаев! Даешь вооруженных до зубов командос!»

По меркам LucasArts, привыкшей штамповать ничем не отличающиеся друг от друга проекты в таких количествах, что даже у EA Sports есть повод для зависти, *Star Wars*

Republic Commando – это настоящий прорыв. Во-первых, в игре действительно нет изрядно поднадоевших джедаев. Во-вторых, до сих пор практически во всех action-проектах во вселенной Star Wars была предусмотрена возможность использовать вид от третьего лица (вид этот был как минимум опциональным, а то и обязательным). А это во многом меняет весь подход к созданию игры. Republic Commando же – самый что ни на есть чистокровный FPS. В этом мы окончательно убедились, взглянув на демо-версию будущего почти-наверняка-хита.

■ ВОЙНА КЛОНИЧЕСКАЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Republic Commando – это, конечно, клон Halo (разработчики этого особо и не скрывают). Если ты знаком с главным проектом от Bungie только по PC-версии, возможно, для тебя это не очень хорошая новость. Однако LucasArts не виновата в том, что порт Halo на PC оказался таким кривым. Статистика же говорит, что хороший клон этого поистине шедеврального шутера обычно пользуется всенародной любовью, причем вполне заслуженно. А Republic Commando пока производит впечатление клона хорошего.

Демо-версия позволяет пройти всего один уровень. Учитывая, что подробности сюжета



Статистика говорит, что хороший клон Halo обычно пользуется всенародной любовью, причем вполне заслужено



ВИДЕТЬ ВСЕ!



Демо-версия, разумеется, ответила далеко не на все вопросы. Например, пока не ясно, как именно будут использоваться различные режимы зрения, которые можно активировать, благодаря тому, что солдаты носят спецкостюмы. В одном из этих режимов все люди, которых мы видим, обведены особым контуром. Это может быть удобно, например, в задымленных помещениях. Второй режим – это, судя по всему, некий аналог ночного видения. Однако с уверенностью сказать трудно, так как темных участков на уровне не было.



пока неизвестны, понять, что именно происходит вокруг, довольно сложно. Впрочем, практически сразу же мы натываемся на толпу дроидов. После этого главной нашей заботой становится выживание, а отнюдь не предыстория конфликта.

Republic Commando – командный шутер. Судя по всему, на протяжении всей или почти всей игры мы будем воевать в составе небольшого отряда. В этом, собственно, и состоит главная особенность проекта. По одному тут враги обычно не ходят. Мои бойцы обычно встречали целые колонны дроидов. Не то, чтобы их вообще было невозможно уничтожить в одиночку, но с напарниками это делать намного интереснее. Дело в том, что наши ребята потрясающе сообразительны. Пока я раздумывал, что делать с роботом, защищенным силовым полем, которое не прошибают ни выстрелы, ни взрывы, один из моих подопечных подбежал к супостату и дал кулаком в ухо (или что там у роботов?). Как ни странно, сработало. Кстати, возможность бить противников, находясь рядом с ними, не убирая оружие, – как раз одна из тех милых (и очень полезных) фиш, которую создатели Republic Commando позаимствовали у Halo.

А КОМАНДИР СТРОГИЙ ТАКОЙ...

Какими бы умными ни были наши товарищи по оружию, ими нужно командовать. При этом в игре реализована совершенно уникальная система управления персонажами, контролируемые искусственным интеллектом. Если где-то мы видим хорошую позицию, откуда стрелку будет удобно вести огонь, не подставляясь при этом самому под пули, мы мо-

жем приказать ему встать туда и стрелять во все, что движется. Сделать это предельно просто. Когда мы смотрим на потенциальную огневую точку, возле нее появляется голографическое изображение солдата. После этого нужно лишь нажать кнопку – и кто-то из наших вояк бросится выполнять приказ.

В больших помещениях у нас есть уйма вариантов того, как расставить бойцов. Сделать это можно за считанные секунды. В итоге ход и результат каждого боя во многом зависят не только от нашего умения быстро бегать и метко стрелять, но и от наших командирских талантов. Кроме того, наши напарники знают немало заранее отработанных комбинаций. Скажем, прежде чем открыть дверь, мы можем приказать им занять позиции по бокам от нее. Как только покажется противник, они возьмут его в клещи. Очень удобно, а главное – эффектно.

ЧУДЕСА ВПК

Едва ли не самое яркое впечатление после общения с демо-версией осталось от оружия, которое всем командос выдали в начале уровня. Оно представляет собой универсальную пушку-трансформер. Несколькими изящными движениями боец может превратить ее из автоматического винтовки в винтовку снайперскую или даже в некое подобие гранатомета. Удивило не только то, насколько это удобно, но еще и то, как красиво анимированы все эти превращения.



На свежий воздух нам, судя по всему, выйти все-таки не дадут.



Хорошо приложил засранца. Вижу уважение.



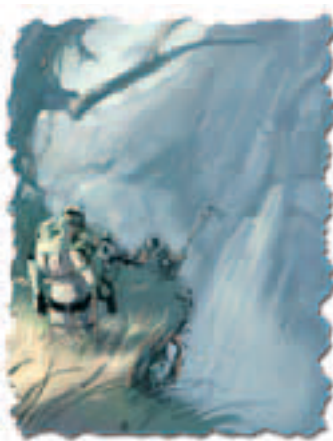
■ Спецэффекты а-ля Unreal весьма зрелищны.



■ Дизайнеры монстров зря времени не теряли.



■ Врага нужно знать в лицо.



Как и в Halo, костюм каждого солдата в нашем отряде снабжен энергетическим щитом, который со временем автоматически восстанавливается. Однако, если во время боя его индикатор оказывается на нуле, боец начинает получать физические повреждения, которые можно вылечить только с помощью специальных «аптечек», висящих на стенах. Если же мы этого сделать не успеем, солдат свалится на землю, но не умрет. Кто-то из напарников может оказать ему экстренную помощь. Таким образом, операция считается проваленной, только если тяжело ранены все члены отряда.

■ УВЕКОВЕЧИВАЯ UNREAL ЕЩЕ РАЗ

Republic Commando делается на в очередной раз модифицированном движке Unreal. С точки зрения технологий, игра явно проигрывает большинству своих именитых кон-

курентов. Никаких особых изысков ждать нам, судя по всему, уже не приходится. Однако и некрасивой ее никак не назовешь. Несмотря на то, что действие демо-версии разворачивалось на территории космического корабля (то есть все вокруг было исключительно бело-серым), уровень не утомлял даже после третьего прохождения. Спасибо великолепным текстурам, симпатичным спецэффектам и знающим свое дело дизайнерам.

В том, что Republic Commando бесценен для знатоков вселенной «Звездных войн», сомнений нет решительно никаких. Они обязаны купить игру хотя бы потому, что она повествует о многих важных событиях, произошедших за время, отделяющее друг от друга второй и третий эпизоды новейшей кинотрилогии. Однако уже сейчас складывается такое впечатление, что Republic Commando, как и *Knights of the Old Republic*, – это нечто куда большее, чем поделка, предназначенная исключительно для фанатов, которых качество проекта интересует лишь постольку-поскольку.

Пока я раздумывал, что делать с роботом, один из моих подопечных подбежал к супостату и дал кулаком в ухо



■ Какие они глазастые...



■ Дроиды забавно рассыпаются...

Приобретите
ULTRA
TechnoEdge
High Torque
на базе
процессора Intel®
Pentium® 4
с технологией HT.
Избежав
возрастающих
расходов на
техническую
поддержку
старых ПК,
Вы можете
повысить
продуктивность
работы
Вашей
компании.



ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru

Более 8000 наименований на
складе компьютеров,
комплектующих, ноутбуков,
оргтехники, аудио-,
видеотехники, Hi-Fi и
компонентов, мобильных
телефонов, аксессуаров.

Программа поощрения
постоянных клиентов:
www.club.ultracomp.ru

Оплата в рублях РФ
долларах США
и евро

Сборка
компьютеров
на заказ

Продажа
в кредит

Доставка

Москва
(095) 775-7566
М. Коломенская, ул. Коломенская, д.17
М. Отрадное, Юрловский проезд, д.13

www.ultracomp.ru

С.-Петербург
(812) 336-3777
М. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20А

www.spb.ultracomp.ru

Интернет-магазины:

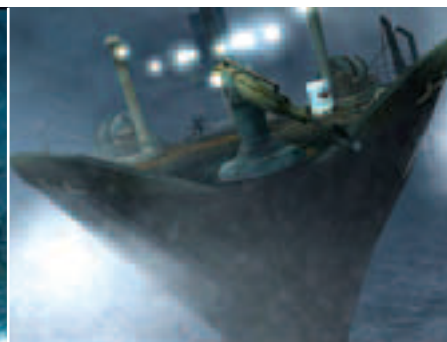
www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru

Пришло время заменить Ваши старые ПК?

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III
Хотят являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Огромный гарпун раскачивается на ветру и может реально повредить игроку.



■ Перекатывающаяся через борт бурлящая вода весьма реалистична.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Ubisoft Entertainment
■	РАЗРАБОТЧИК
	Darkworks
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Не объявлено
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.coldfeargame.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	Март 2005 года

COLD FEAR

КОГДА УКАЧИВАЕТ

Проблема оригинальности, так или иначе, встает перед разработчиками любой игры. Каждая студия решает ее по-разному и с различной степенью успешности. В итоге мы получаем либо хит, либо очередной серый второсортный продукт.

Самый простой способ выделить игру из толпы – придумать необычный сюжет. Скажем, нападение монстров из соседнего измерения, путь в которое открылся из-за неудачного эксперимента – на первый взгляд, и вследствие секретных правительственных опытов – на второй и последующие. Иная ступень мастерства – создание оригинального окружения. Например, аляповатого виртуального мира, населенного человекоподобными ехейфайлами. Наконец, пик профессионализма – реализация необычного геймплея во вполне привычной обстановке и при не слишком оригинальном сюжете. В этом случае разработчикам необходимо сам игровой процесс организовать таким образом, чтобы отличия проекта от прочих представителей жанра

оказались видны невооруженным глазом. Здесь можно либо использовать инъекции других жанров, ведущие к рождению гибридов (action-strategy, action-RPG и т.п.), либо придумывать нечто совсем уж необычное. **Darkworks** придумала качку.

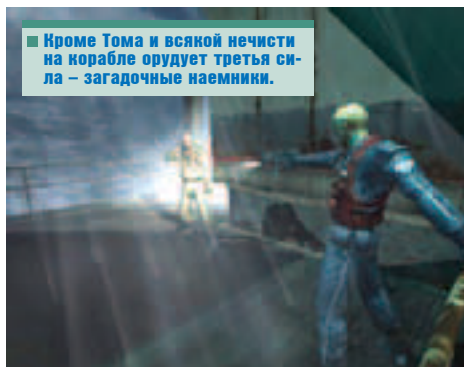
■ И КОГДА НА МОРЕ КАЧКА...

Оказавшись в эпицентре разрушительного шторма трудно рассчитывать только на себя. Тем более, если шторм застиг их в холодном Баренцевом море. Тому Хансену (Tom Hansen) как представителю береговой охраны поручено попасть на дрейфующее судно и оказать помощь выжившим, ежели таковые обнаружатся. Однако на борту «Духа Востока» (зло, разумеется, поразило русский корабль) живых в привычном смысле слова не оказалось. Нашлись лишь ожившие и те, кто их оживил...

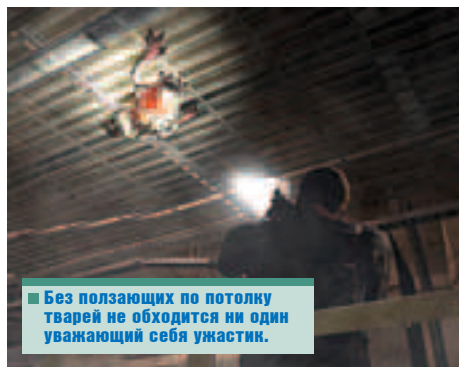
При разработке незамысловатого с виду сюжета сценаристы **Darkworks** подпитывались вдохновением от нашумевшего **Doom III** и кинофильмов «Идеальный шторм» и «Чужие». Нетрудно догадаться, что в недрах студии куется ужастик высшей пробы по всем канонам этого популярного жанра. Идея мистической кровавой мясорубки на заброшенном судне посреди океана больше муссируется в кино, нежели в играх. Соответственно, привычными, если не сказать «замыленными», действия

Не было еще в истории таких horror-экшенов, где бы мир непрерывно раскачивался под ногами



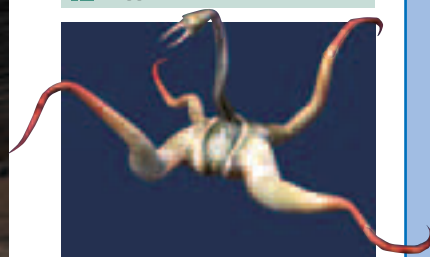


■ Кроме Тома и всякой нечисти на корабле орудует третья сила – загадочные наемники.



■ Без ползающих по потолку тварей не обходится ни один уважающий себя ужастик.

■ БУДЕТ, КАК ЗАХОЧЕШЬ



■ Нелинейность в экшене – штука феноменально редкая. В чистом виде не будет ее и в *Cold Fear*. Однако кое-какая свобода действий предвидится, и касается она тактики боя. В качестве примера разработчики приводят сражения с экзоклетками (вид монстров). Эти твари отличаются способностью оживлять убитых зомби. Ты волен либо попытаться сразу расправиться с экзоклеткой (право, дурацкое название), либо сначала отстрелить головы всем окрестным покойникам – безголовые оживлению не подлежат.

нам не покажутся. Да и не было еще в истории таких horror-экшенов, где бы мир непрерывно раскачивался под ногами. Простая качка – предмет оправданной гордости разработчиков и та самая золотая изюминка, что в корне преобразует геймплей.

Физика писалась специально для реализации эффекта плавающей палубы. Судно находится в непрерывном движении по горизонтальной и вертикальной осям. Вместе с палубой, бортами, мачтами и форштевнем раскачивается и все остальное: бочки падают и перекачиваются, срываются с полок предметы, обрушиваются стеллажи и коробки. Для реализации правдоподобного поведения корабля и предметов разработчики используют собственную систему *Darkwave*, гарантирующую, по их словам, максимальный физический реализм.

Усилить эффект присутствия на траулере должна анимация персонажей и, в первую очередь, Тома, альтер-эго игрока. Аниматорам Darkworks пришлось проделать в восемь раз больше работы, чем их коллегам из других контор. Каждое движение, состоящее, между прочим, из нескольких десятков компонентов, отдельно писалось для палубы, параллельной поверхности моря, наклоненной вперед, назад, вправо, влево и в четырех промежуточных направлениях. В итоге было заготовлено более пяти тысяч возможных движений. И если для коллектива студии это, прежде всего, месяцы кропотливой работы, то для нас с вами – чертовски эффектная картинка на мониторе.

Новой проблемой в условиях непрерывно

движущегося мира стала камера. Экшены с видом от третьего лица, где виртуальный оператор ведет себя адекватно, и так можно пересчитать по пальцам. Поверить же в успешную работу камеры во время шторма вообще невозможно. Тем не менее, Darkworks не сомневается в успехе. Для поддержания атмосферности и придания большей остроты ряду моментов дизайнеры используют двенадцать различных статичных камер, но в основе игры все же лежит вид из-за плеча. Насколько удобно целиться и стрелять из такого положения, мы узнаем лишь после выхода игры.

■ И БУШУЕТ УРАГАН...

Шторм как первозданную стихию, бурлящий водный ад максимально реалистично и правдоподобно тоже, пожалуй, никто еще не воспроизводил. Были, конечно, «*Корсары*» с «*Пиратами Карибского Моря*», но там

■ ГЕРОЙ ПОНЕВОЛЕ

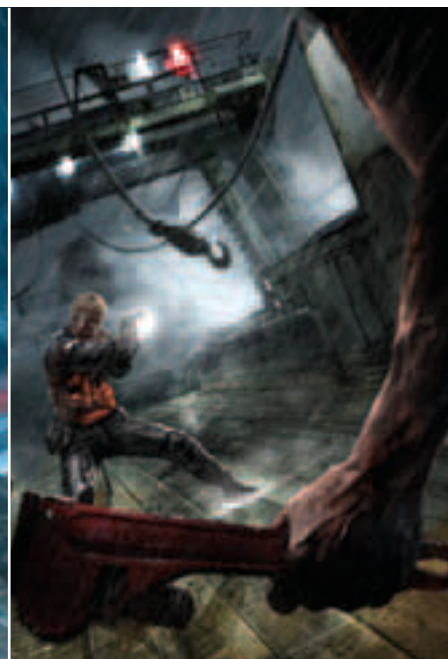
Образ главного героя – Тома Хансена – разработчики создают в лучших традициях голливудских блокбастеров. В береговую охрану юноша подался из-за смерти отца, погибшего в море. На подсознательном уровне терзаемый стремлением бороться со стихией Том и выбирал профессию. Увы, успокоить душу работой не получилось. Одна из экспедиций пошла совершенно не так, как планировалось, личный состав понес потери... С тех пор Том стремится к спокойной жизни и старается не ввязываться в приключения.



■ Кровь и кусочки мозга после хедшота – зрелище не для слабоверных.



■ Разработчики гордятся анимацией мертвых тел.



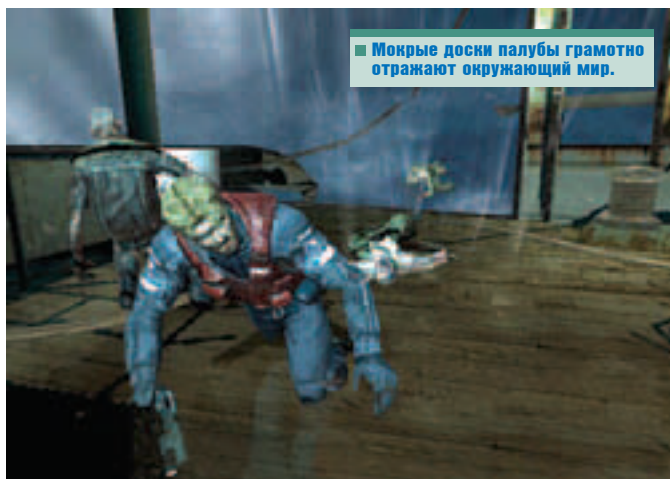
ураган сводился к высоким волнам и гуляющим смерчам. В **Cold Fear** нам доведется наблюдать весь холодный ужас бушующей стихии изнутри, с палубы корабля, ведь действия развернутся не только в мрачных недрах стального левиафана.

Уже на данной стадии разработки волны, а главное – брызги едва ли не фотореалистичны. Продвинутая система обработки частиц вкупе с грамотным освещением превращают шторм **Cold Fear** в наиболее зрелищное и правдоподобное проявление морской стихии в виртуальном мире. Кстати, перемахнувшая через борт волна может запросто сбить с ног, а то и унести с собой в ледяную тьму морских глубин. Палуба время от времени кренится так сильно, что Том начинает скользить. Главное – успеть ухватиться за что-нибудь привинченное, приколоченное или приклеенное.

■ МОРСКАЯ БОЛЕЗНЬ

Сами разработчики, уделяя львиную долю внимания именно хаотично раскачивающемуся окружению, все же видят сильные стороны проекта и в других аспектах. Скажем, детально прорабатывается образ главного героя. Том – не деревянный болванчик, отправленный крошить мистических монстров. Он – человек с непростой судьбой, совершенно не искавший роли героя. Нам также обещают достаточно занимательных сюжетных зигзагов, складывающихся в увлекательную историю. Однако пока все это – лишь слова. На деле мы имеем horror-экшен, принципиально отличающийся от собратьев только нестабильностью окружающей среды. Но даже если раскачивающаяся палуба и реалистичные волны останутся единственной достопримечательностью **Cold Fear**, игра уже сможет претендовать на почетное звание хита. Ведь еще ни разу нам не доводилось отстреливать зомби и прочих монстров в обстановке валяющихся на голову ба-
нок, коробок и корабельных снастей.

Перемахнувшая через борт волна может запросто сбить с ног, а то и унести с собой в ледяную тьму морских глубин



■ Мокрые доски палубы грамотно отражают окружающий мир.



■ Мушка 15, прицел 120...

PLAYBOY

THE MANSION™



© 2004 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110





Текст: Олег Шолохов



■ При ближайшем рассмотрении обнаруживается, что персонажи довольно угловаты.



■ В любой уважающей себя фэнтезийной игре магия обязана быть красивой. Как здесь.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy/ Role-Playing Game
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Atari
■	РАЗРАБОТЧИК
	Liquid Entertainment
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Не объявлено
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.liquid.to
■	ДАТА ВЫХОДА
	Март 2005 года

DRAGONSHARD

ДВЕ ВОЛШЕБНЫХ «D»

А кто, собственно, сказал, что игра по лицензии Dungeons & Dragons обязательно должна быть ролевой? Кто сказал, что эта система правил несовместима с RTS? Да после того как с RTS «совместились» «Властелин колец» со «Звездными войнами», кажется, уже нет такой лицензии, по которой нельзя было бы сделать стратегию в реальном времени. Последние сомнения по этому поводу собирается развеять команда Liquid Entertainment.

■ НАЗЛО WARCRAFT

Dragonshard обещает стать действительно оригинальной RTS. То есть не просто необычной, а такой, при виде которой от удивления глаза на лоб лезут. Это тебе не RTS с элементами RPG. И даже не ролевик с легким налетом чего-то такого стратегического. Dragonshard – это RTS и RPG одновременно. Звучит совершенно неправдоподобно, но, кажется, именно так оно и есть на самом деле.



Даже если всю нашу партию угробили, не стоит ударяться в панику. Ухлопали героя? Сделаем нового

Уже вижу, как на коробке с игрой большими буквами будет написано, что, купив Dragonshard, вы получаете целых два мира по цене одного. На сей раз это будет чистая правда. То, что происходит на поверхности Эберрона (именно в этом уголке D&D-шных просторов нам предстоит оказаться по воле разработчиков), по внешней атрибутике вполне себе походит на более-менее традиционную стратегию в реальном времени: большие города, армии разъяренных гномов и эльфов-людоедов, сражения стенка на стенку и прочие радости. Совсем иначе дела обстоят в подземном мире. Ты же не думал, что игра по лицензии D&D обойдется без подземелий? Само собой, по пещерам и тоннелям путешествовать будут не многотысячные армии, а небольшие партии героев. Хитрость в том, что все наше войско состоит из отрядов, у каждого из которых есть лидер. Вот эти лидеры и будут бродить по подземным лабиринтам.

Судя по всему, игровая механика в этих эпизодах будет во многом, если не во всем, напоминать классические hack'n'slash RPG. Шинковать, правда, нам придется не столько толпы худосочных гоблинов, сколько огромных монстров, каждый из которых при ином раскладе вполне сошел бы за босса. Главная же прелесть в том, что даже если один из



■ СЮРПРИЗЫ D&D



■ Разработчики стараются как можно точнее соблюдать все правила и каноны D&D. В результате многие из тех, кто знакомы с этой системой только по компьютерным (а не настольным) играм, могут многому удивиться. Самым необычным (на первый взгляд) обещает стать бесстирий. Казалось бы, чем там можно удивить? Орки, эльфы, гномы и прочие знакомые (если не сказать больше) персонажи действительно присутствуют. А что, например, скажете о гигантских плотоядных желатиновых кубках? Оказывается, в сводах правил D&D есть и такие...

этих гигантов угробит всю нашу партию, повода ударяться в панику все равно не будет. Ведь это же стратегия как-никак. Одних героев ухлопали? А мы десяток новых... кхм... построим.

■ ЦАРЬГРАД СВОИМИ РУКАМИ

Не стоит думать, что земная и подземная части мира Dragonshard существуют независимо друг от друга. В каких-то миссиях акцент будет ставиться на одной, в каких-то – на другой его части, но все равно перед нами открывается вполне целостная вселенная. Пока герои разгуливают по лабиринтам, жизнь на поверхности не останавливается. Впрочем, разработчики обещают сделать такую систему баланса, чтобы не в меру наглый соперник не мог стереть наши города с лица земли, пока мы там сокровища ищем да монстров в бараний рог сгибаем. Наоборот. Раз уж перед нами наполовину RPG, создатели игры будут всячески поддерживать наше стремление исследовать окружающий мир. Градостроительство обещает стать на редкость интересным занятием. Место под застройку заранее разбито на сектора – разработчики сами спланировали расположение улиц и кварталов. Так что «база» не получится, как ни старайся (строить будем именно города и деревни). Наше дело –

лишь решить, что где будет стоять. В Liquid Entertainment устали от того, что чуть ли не половину зданий в традиционных RTS мы строим только для того, чтобы развить какую-нибудь технологию или получить возможность создавать новых юнитов. В Dragonshard строений, стоящих без дела, не будет. Кроме того, очень многое будет зависеть от того, как мы расположим здания. Построили башню волшебников рядом с баракком для солдат – глядишь, у тех уже и магическая защита повысилась.

■ СМОТР ВОЙСК

Всего в *Dragonshard* три типа юнитов. Первые – те, кого мы после *Warcraft* привыкли называть героями: очень суровые и сильные дядьки, каждого из которых мы прокачиваем в отдельности. Могут ли эти ребята воевать в подземельях, наверняка пока сказать сложно. Второй тип – командиры отрядов. Они представляют собой почти полный аналог главных героев в традиционных RPG. Третий тип – простые бойцы, от которых, тем не менее, зависит исход большинства битв на поверхности.



■ Одна дубина хорошо, а две – лучше.



■ То, что виднеется на заднем плане, можно назвать как угодно, но только не «базой».



■ Партия из 4-5 героев сможет завалить далеко не каждого монстра.



■ КОПИСЬ, КОПИСЬ, МОЯ ЭКСПА

Совершенно уникальной в Dragonshard будет система накопления опыта – удивительное и оригинальное заявление, правда? Вспомни, что обычно происходит в стратегиях с хорошо прокачанными юнитами? Враг наваливается на них первым делом и стирает в порошок. Так что приходится либо бдительно их охранять, либо мириться с несправедливостью. В Dragonshard эта проблема отсутствует в принципе. Здесь просто нет индивидуального опыта. Весь полученный от убийства кого бы то ни было опыт капает в общую копилку. Затем уже мы его распределяем: решаем, какой класс юнитов на сколько уровней повысить и какие умения развивать.

После этого все воины этого класса будут появляться на свет уже прокачанными. Кстати, когда лидер отряда попадает в подземелье и все его подопечные временно «исчезают», их умения и навыки не растворяются бесследно. Чем сильнее был отряд на поверхности, тем непобедимее будет его бравый командир под землей.

Концепцию создатели Dragonshard навернули такую, что мало вряд ли кому-то покажется. Судя по свидетельствам очевидцев, уже сейчас проект кажется очень даже играбельным. Вопрос лишь в том, кому больше придется по душе новаторская идея Liquid: любителям RTS или RPG? По-моему, и у тех, и у других есть серьезный повод задуматься о своих жанровых предпочтениях. А мы тем временем подождем релиза Dragonshard, который, если издатель не врет, должен состояться буквально через несколько недель. Глядишь, нагрянет революционный проект...

Шинковать нам придется не столько толпы худосочных гоблинов, сколько огромных монстров



■ Не припомню, чтобы такие монстры были где-то еще.



■ Ящерице нужны еще кожаные плавки...

АВТОСАЛОН

«Искусство-Авто»

МАРТ 2005

БОЛЕЕ 700 ЛУЧШИХ АВТО СО ВСЕХ УГОЛКОВ МИРА!



Buick Special
Модифицированная версия классического автомобиля! Современная «начинка» в оригинальном кузове.



Lancia Delta S4
Невероятно мощная полноприводная машина, 449 лошадиных сил. Уникальный окрас кузова!



Mini Marcos GT
Передний привод, классический дизайн, отличная управляемость.



Mazda RX-8 Type-S
Мощный двигатель, элегантный облик, 2003 г. выпуска, отличное состояние!



Ford GT
Любимый автомобиль Казуяки Ямаути, 550 л.с., бескомпромиссная мощь.



Toyota 88C-V
780 лошадиных сил. Одна из быстрых машин на планете!



VW Beetle
Классика не выходит из моды. VW Beetle, полностью реставрированный, к вашим услугам!



Renault Alpine A110
Абсолютная классика, двигатель 1.6 литра, 1973 год. Заднее расположение двигателя, цвет – «альпийской голубой».



TVR Tuscan Speed Six
Впечатляющий стиль, задний привод. Штучное производство, год выпуска 2000. Без пробега по России.



Toyota Celica
Классический полноприводный раллийный автомобиль, выигравший немало гонок. 295 л.с., 1994 г. выпуска.



Pagani Zonda S
Итальянский суперкар изысканного дизайна. Мощность двигателя: 542 л.с. Цвет – «серебристый металл».



Nissan 350Z
Специальная редизайн-версия бестселлера от Nissan, созданная к выходу Gran Turismo 4. Без пробега.

PlayStation 2

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ GRAN TURISMO 4!

ТОЛЬКО ДЛЯ ТЕХ, КТО СДЕЛАЕТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ЗАКАЗ НА GRAN TURISMO 4 ДО 1 МАРТА 2005 ГОДА!



- Заполните анкету в одном из магазинов «Союз», «Видеоплан», GamePark, на сайте WWW.GT4.RU или разместите заказ на игру в интернет-магазине www.e-shop.ru.
- Получите по почте коллекционный DVD-диск GT4 Experience с фильмом о создании Gran Turismo 4 и дополнительными материалами по играм для PlayStation 2 и PSP, а также купон, подтверждающий ваше право на покупку коллекционного издания.

- Предъявите купон при покупке игры в одном из указанных магазинов и получите коллекционное издание по цене стандартной версии игры.

Все подробности – на WWW.GT4.RU и в магазинах!



WWW.GT4.RU
GRAN TURISMO 4 – ТЕСТ-ДРАЙВ ДЛЯ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ!



Текст: Борис Соколов



■ Оригинальная расцветка авто.



■ Около военной базы.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Simulator
■	ИЗДАТЕЛЬ
	TDK Mediactive
■	РАЗРАБОТЧИК
	Synetic
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.synetic.de
■	ДАТА ВЫХОДА
	25 марта 2005 года

WORLD RACING 2

КРАСИВО ЕЗДИТЬ НЕ ЗАПРЕТИШЬ

Представь себе следующую картину. Ты настолько классный и авторитетный немецкий автогигант приглашает тебя обкатывать самые свежие концепт-кары. Инженеры видели их только на чертежах, рабочие держали в руках лишь некоторые детали, а ты у нас настолько крутой парень, что можешь спокойно сесть за руль этих дорогостоящих красавиц и спокойно выжать из них 100 миль в час. Руководство Volkswagen AG доверяет тебе свое будущее.

■ СПЕЦИАЛИСТЫ ПО НЕМЦАМ

Сотрудники немецкой студии **Synetic** уже не первый год радуют нас своими высококачественными продуктами. Восемь лет назад все началось с достаточно простенькой аркады *Have a N.I.C.E. day!*, спустя год последовал более продвинутый и навороченный *Breakneck* (он же *N.I.C.E. 2*). Со временем увлечение автогонками вылилось в мощный симулятор грузовиков *Mercedes-Benz Truck Racing*.

Последним детищем компании стал **World Racing**. В нем предлагалось прокатиться почти на всех моделях (в общей сложности ровно 127 штук), когда-либо сошедших с конвейеров Mercedes-Benz. В режиме карьеры игрокам отдавались различные задания. Причем выполнять их приходилось уже сидя за рулем абсолютно новой «железной лошади».

■ АВТОРИТЕТНОЕ МНЕНИЕ

Во второй части титульным автоконцерном станет не Mercedes-Benz, а их извечный конкурент Volkswagen. Но это еще вовсе не значит, что в игре будут представлены исключительно немецкие машины. Дорогостоящие лицензии получены также от англичан. Директор **AC Motor Holdings Ltd.** Алан Лубински (Alan Lubinsky) не только помог разработчикам с чертежами старых марок, но и лично протестировал сырую версию **World Racing 2**. Вот что он сказал по поводу поведения на дороге легендарной AC Cobra: «Создателям игры удалось перенести «Кобру» в виртуальную окружающую среду, которая достигла высокого уровня детализации и позволяет составить подлинное представление о технических характеристиках и поведении «Кобры» на дороге». Поверь мне на слово, такой комплимент от человека, стоящего во главе великого британского автопроизводителя со столетней историей, дорогого стоит.

Во второй части титульным автоконцерном станет не Mercedes-Benz, а их конкурент Volkswagen



■ БЫЛОЕ



У культового родстера AC Cobra – уникальная история появления на свет. В начале 1960-х знаменитый американский гонщик Кэрролл Шелби (Carroll Shelby) поставил на свой двухместный кабриолет AC Ace фордовский V-образный 8-цилиндровый двигатель. Спортивный стиль автомобиля подчеркивают выгнутые бамперы и передок, доставшийся по наследству от Ferrari 166 Barchetta. Рационализаторское начинание оказалось настолько заразительным, что чуть позже компания AC поставила эту модель на поток.

■ ПО СТОПАМ ПРЕДКА

Базовая концепция сериала не претерпит каких-либо серьезных изменений. По сравнению с предыдущей частью, общее число миссий в режиме карьеры расширится за счет пополнения списка «живых сценариев». Ты по-прежнему лихой водитель-испытатель, в гордом одиночестве обкатывающий свежие концепт-кары или же принимающий участие в различных закрытых состязаниях. После окончания соревнования изменяются характеризующие тебя параметры. Если ты проявил себя на трассе молодцом, показатели устремятся вверх. Если же все пошло вверх дном, то изволь довольствоваться уделом неудачника. При желании на основе анализа динамики изменения характеристик можно составить представление о своем стиле.

Разумеется, как и положено любому уважающему себя симулятору, после заезда разрешается основательно покопаться во внутренних частях автомобиля и поставить туда более навороченные запчасти. Если за время выполнения заданий ты заработаешь более внушительную сумму, то самое время прикупить себе новенький автомобиль.

■ УСПЕХ ЗАВИСИТ ОТ ДВУХ КОМПОНЕНТОВ

В World Racing 2 основной упор делается на две вещи: графика и реалистичная физика. Первенец прославился не только огромным числом моделей автомобилей, но и обилием трасс (аж 117 штук). Причем от количества качество особо сильно не страдало. В последние с этим дела будут обстоять ничуть не

хуже. Тебе встретятся городские улицы (как современные, так и специфические постройки времен 1960-х), огромные загородные шоссе, идеальный асфальт автодромов и узкие европейские проселочные дороги. Просьба не путать последние с нашими деревенскими буераками, для которых слово «асфальт» – что-то из области фантастики.

Судя по расположившимся поблизости скриншотам, графический движок легко справляется с многогранной палитрой пейзажей и неплохо себя чувствует в каменных джунглях. Динамическая смена погодных условий, работающая как часы система затенения, пиксельные шейдеры, новомодный эффект передачи потертых поверхностей. Все это при нем. Отдельная гордость программистов – высокая детализация кузовов автомобилей. От их внимательного взгляда не спрячется ни одна малейшая деталь. Четко прорисованные баллоны с записью азота под стеклом багажника – это высший пилотаж!

■ ПРИСТАВКАМ ВОПРЕКИ

Первый *World Racing* сначала дебютировал на Xbox (28 февраля 2003 года) и только спустя семь месяцев пожаловал на PC. Со второй частью подобного безобразия с датами выхода не будет. Долой двойные стандарты, мы не люди второго сорта и не хотим заглядывать в рот обладателям приставок! Разработчики осознали всю степень своей вины и назначили одну и ту же дату премьеры *World Racing 2* (25 марта 2005 года) как для PC, так и для Xbox с PlayStation 2.



■ Эту машину охраняют ракетчики.



■ Новые технологии на фоне древних развалин.



■ Поедем, красотка, кататься!



■ СВЕЖО ПРЕДАНЫЕ, ДА ВЕРИТСЯ С ТРУДОМ

Вторым слагаемым успеха должна стать прочитанная с точностью до микрона физическая модель. Влияние погоды на сцепление колес с поверхностью трассы, не похожие друг от друга заносы на различных типах дорог и, конечно же, система повреждений.

Разработчики сулят основательно подойти к вопросу достоверности поведения машин на дороге. По их словам, сидящие за монитором истинные знатоки и ценители продукции Volkswagen испытают радость от полного совпадения виртуальных эмоций с реальными. Дескать, ощущения от игры будут мало отличаться от тех, которые бы они испытали, если бы в этот же момент находились не за монитором компьютера, а за рулем реального автомобиля. Мол, все выполнено настолько точно, что после знакомства с World Racing 2 даже не воз-

никнет желания отправиться в пропахший бензином гараж. Интересно, получится ли у них в своей игре также лихо воспроизвести весь спектр ощущений, когда на красивой немецкой тачке ты медленно едешь по центральной улице родного города и клеишь проходящих мимо девчонок? Так что с полным эффектом погружения парни из Syntetic явно погорячились.

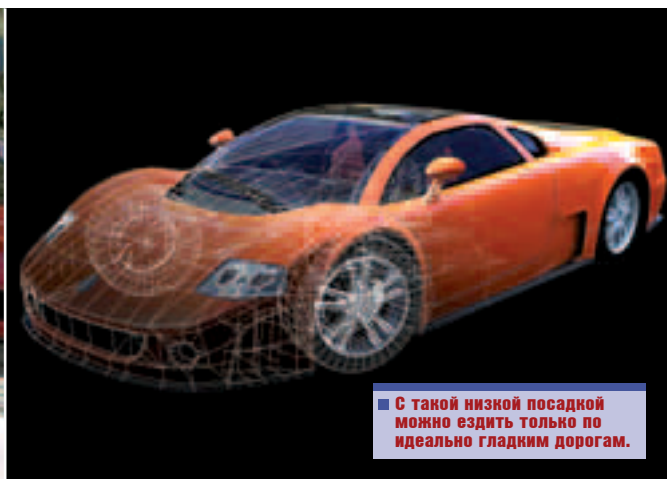
■ ОЧЕНЬ ДАЖЕ МОЖЕТ БЫТЬ

Итак, стоит ли смотреть на World Racing 2 как на потенциальный хит? Думаю, что да. Следует ли слепо верить многочисленным сладким обещаниям разработчиков? Наверное, нет. Скорее всего, за бортом останется целая куча посулов. Наверняка якобы реалистичная физика в конечном счете не окажется такой дотошной, как хотелось бы. Будет и нашим (любителям аркад), и вашим (поклонникам симуляторов). Игру стоит ждать хотя бы из-за того, что в ней качественно реализуют львиную долю модельного ряда Volkswagen. Опыт показывает, что качественные гоночные продукты и Syntetic – тождественные понятия. Если верить народной мудрости, то мастерство просто так не пропьешь. 

Разработчики сулят основательно подойти к вопросу достоверности поведения машин на дороге



■ Дорогая машина явно диссонирует с развешанным на улице бельем.



■ С такой низкой посадкой можно ездить только по идеально гладким дорогам.



TOCA

RACE DRIVERTM 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR





Текст: Павел "Tarnum" Демин



■ Живописные развалины.



■ Войной пока еще и не пахнет.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Dark Fox
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	games.1c.ru/wwi
■	ДАТА ВЫХОДА
	I квартал 2005 года

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Недостатка в играх, посвященных Второй мировой войне, мы никогда не испытывали, а вот события 1914-1918 годов таинственным образом всегда оставались в тени. Причин, по которым разработчики не берутся за проекты на тему Первой мировой, довольно много. Даже беглый исторический взгляд на военные события начала и середины века дает понять, что вторая война была куда более масштабной и кровопролитной, она элементарно затмила собой первую. Но ведь это не повод, чтобы забыть о сражении на Марне, вторжении в Бельгию, первой газовой атаке и первых танках. Эти и другие события забытой войны взялись воссоздавать ребята из Dark Fox, молодой команды, уже зарекомендовавшей себя в создании адд-онов к «Блицкригу». Насколько амбициозен их первый самостоятельный проект, мы отправились узнать в офис компании «1С», издателя «Первой мировой». Там в наше распоряжение попала ранняя версия зреющей игры.

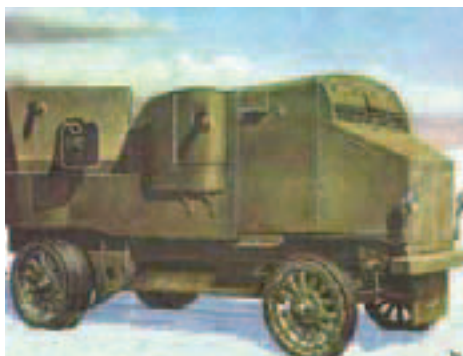
■ ВОПРОС ОТОБРАЖЕНИЯ

Первая проблема, с которой столкнулась Dark Fox, начиная работу над «Первой мировой», – это вопрос достоверности. Дело в том, что война 1914-1918 годов – война позиционная, в которой не было ни блицкрига, ни Курской дуги, ни ожесточенной обороны Сталинграда. Подавляющее количество сражений, которые проходили в открытом поле, не выходили за рамки обмена ударов артиллерией. Временами солдаты сами не понимали, за что и зачем воюют. И пока большие люди решали судьбу мира, воины Антанты и Тройственного союза бессмысленно теряли свои жизни, отстаивая смутные интересы своей державы в самой неоднозначной войне. В итоге Первая мировая, за исключением нескольких ярких вспышек, получилась серой и вялотекущей. Отображая ту войну с абсолютной достоверностью, разработчики рисковали лишить проект играбельности. Поэтому изначально было решено делать игру по мотивам, закрывая глаза на перечисленные факты. Dark Fox уверяют, что за интересность «Первой мировой» беспокоиться не стоит. Ниже планки, установленной «Нивалом», их творение уж точно не опустится.

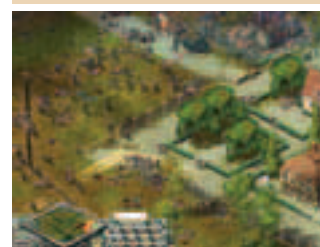
■ ОРУЖИЕ К БОЮ

Для начала надо сказать, что «Первая мировая» представляет собой стратегию в реальном времени, полностью лишенную хозяйственной

Разработчикам удивительным образом удается передать дух и специфику Первой мировой войны



■ ПЕРВЫЕ ТАНКИ



■ Историки сходятся во мнении, что боевые машины, в том числе и танки, ведут свою родословную от боевых колесниц, которые применялись в войнах между государствами древнего Востока еще во втором тысячелетии до нашей эры. Активную разработку проектов бронемашин и танков вели все крупнейшие державы, начиная с 1900 года. Первое применение железных монстров на Западном фронте в 1916 году стало логическим завершением долгих работ и испытаний.

части, все внимание игрока сосредотачивается на тактике и только на ней. В начале миссии в руки играющего передаются военные силы, с помощью которых предлагается выполнить игровые задачи. Картина, в общем, знакомая.

Но тематика Первой мировой накладывает свой отпечаток. Если на полях Второй мировой мы управлялись преимущественно с помощью танков, то здесь железные звери, при всей своей видимой силе, все же отступают на второй план. Если ты помнишь, то первые танки были применены немцами только в 1916 году, и они оказали скорее устрашающий эффект на противника, нежели реальную военную пользу. Нельзя сказать, что здесь бронетехника – просто декорация, но живет она обычно до первого серьезного столкновения с ближней артиллерией. С скромные защитные показатели делают ее малоэффективной при наступлении. Хорошо организованная позиционная оборона при слаженно работающих гаубицах с любым чудом инженерной мысли справляется только так.

■ ЖИВЕТСЯ НЕСЛАДКО

Самым же главным отличием военных действий Первой мировой от Второй является то, что в начале века на вооружении у всех воюющих сторон еще стояла конница. Как мне поведал продюсер игры, ребята из Dark Fox потратили немало времени, чтобы подружить кавалеристов с движком «Блицкрига», как-никак подобных юнитов в творении «Нивала» не было. Доработка поведения конницы в данный момент еще продолжается, но и в увиденной мною версии, если зак-

рыть глаза на небольшие ступоры бедняг, переоценить значение этого типа юнитов невозможно. Они мобильнее бронетехники и сильнее обычной пехоты. И если в открытом поле кавалерия уступит танкам, то в наступлении, пожалуй, трудно найти боевую единицу, полезнее этой.

■ ДВОЙНОЙ ФОРСАЖ

Разработчикам удивительным образом удается передать дух и специфику Первой мировой. Судьбу сражения, разве что за редким исключением, не решает бронетехника, а вот пехота запросто может сыграть решающую роль. Большинство боевых столкновений происходит в открытом поле. В таких условиях грамотные действия дальней артиллерии приносят гарантированный успех, это еще не

■ ФАКТЫ

По данным российских ведомств, события 1914–1918 годов унесли 775 400 жизней солдат Русской армии. В сравнении с погибшими во вражеской стороне: это один русский воин на три убитых со стороны врага. Несмотря на тяготы войны, население России за все время боевых действий возросло более чем на четыре миллиона, достигнув отметки в 180 миллионов человек. Главным же успехом стало возвращение потерянных территорий и выход к столь желанным проливам Босфор и Дарданеллы.





■ ПЕРВАЯ ГАЗОВАЯ АТАКА



■ Утром 22 апреля в северо-восточной части Ипрского выступа, на том месте, где сходились английский и французский фронты, огромное облако зеленовато-желтого газа «накрыло» войска Антанты. Событие 1915 года вошло в историю как самое «злодейское и преступное деяние» в истории человечества.

полноправная царица полей, которой она стала ко Второй мировой, но она уже в начале 20-ого века была неотъемлемой частью военного ремесла. Ближняя артиллерия (гаубицы, пушки) и вовсе играет главную роль. Грамотно занятые позиции – и оборона превращается в настоящую сказку. Авиация очень хороша и почти незаменима в разведывательных целях, но возлагать на нее большие надежды в решающих схватках в 1914-1918 годах было еще рано. Ведь все так и было. Вот она, реалистичность.

А в живости и интересности всего происходящего я убедился сам. Игропроцесс течет не менее динамично, чем в «Блицкриге» и «Сталинграде», так что реальной вялостью и серостью той позиционной войны здесь и не пахнет. Но назвать это минусом язык не поворачивается: разве нам нужна такая достоверность?

■ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ

В очередной раз приятно удивил движок «Блицкрига». Адаптация под проект Dark Fox прошла успешно. Картинка хоть и сильно смахивает на ниваловское творение, но при фиксированном положении камеры и отображении той же самой местности показать что-то новое, согласись, весьма проблематично. В любом случае, от лицензирования движка разработчики только приобрели. Они получили в распоряжение готовую, проверенную в бою («Карибский Кризис», «Сталинград») техническую базу. Из минусов, перешедших в наследство от «Блицкрига», можно отметить разве что отсутствие показателя морали у воинов. Но не велика потеря, правда?

Несколько часов общения с игрой оставили наряду с приятными впечатлениями массу вопросов, ответ на которые мы получим только с релизом. Но уже сейчас можно с уверенностью говорить, что Dark Fox делает отличную военную стратегию в реальном времени, которую по достоинству оценят любители жанра.



Отображая Первую мировую достоверно, разработчики рисковали лишить проект играбельности





ФИЛЬМЫ

ДОКУМЕНТЫ

MP3

ФОТО

*Приобрети мечту!***R-Style®****Proxima® MC-e**

Благодаря мощному процессору Intel® Pentium® 4 520 с технологией HT информационно-развлекательный центр **R-Style® Proxima®** с легкостью один справляется с теми задачами, которые раньше выполняли DVD-рекордер, видеомаягитофон, караоке, музыкальный центр, игровая приставка и компьютер... Не вставая с дивана: смотрите и записываете TV и DVD-фильмы, слушайте и сочиняйте музыку, играйте в игры, бродите по Интернет, занимайтесь фото и видео...

Всем покупателям R-Style Proxima MC-e предоставляется 30-ти дневный бесплатный доступ к книгам, энциклопедиям, MP3-музыке, играм, урокам и тренингам на платном Интернет-ресурсе vip.km.ru

Технические характеристики развлекательно-информационного центра **R-Style® Proxima® MC-e:**

Процессор: Intel® Pentium® 4 520 с технологией Hyper-Threading
Операционная система: Microsoft® Windows® XP Media Center Edition
Набор микросхем: Intel® 915G
Оперативная память: 2*256MB DDR400
Видеоподсистема: Intel® Graphics Media Accelerator 900
Жесткий диск: 120GB SATA
Привод: DVD+/-RW
Flash cards reader: MS/SD/MMC/CF/SMC
Сеть: 802.11 b/g wireless Ethernet; 10/100 Mb/s Ethernet
Передняя панель: IEEE 1394, 2*USB, SPDIF in optical, MIC in, LINE out

В комплект поставки входят: Информационно-развлекательный центр R-Style® Proxima® MC-e;
 Пульт дистанционного управления; Беспроводная клавиатура; Беспроводная мышь; Руководство пользователя.

Астрахань ТАН (8512) 394-254 Братск Байт (395-3) 411-121 Владивосток ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410
 Воронеж Элмар Трейд (0732) 512-018 Калининград Балтик Стайл (011) 254-11-98 Кемерово
 Конкорд ПРО (3842) 357-888 Кострома ИТ-Профессионал (0942) 626-903 Краснодар BCC Company
 (8612) 640-450 Красноярск ЛанСервис (3912) 239-342 Москва R-Style Trading (095) 514-14-14,
 Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 786-77-37, Прайм Групп (095) 725-4432/33, Сибкон
 (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-26 Нижний Новгород ЭР-Стайл Волга (8312) 464-328, 461-622
 Новосибирск ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 Пенза ЭЛСИ (841-2) 544-141 Пермь ЭР-Стайл Кама
 (3422) 107-445 Петрозаводск Илвес (8142) 762-288 Петропавловск-Камчатский АМН (4152) 168-751
 Ростов-на-Дону ЭР-Стайл Дон (863) 252-48-13 Санкт-Петербург ЭР-Стайл СПб (812) 445-34-18/17
 Тамбов Гитон (0752) 719-754 Тула ПитерСофт-НТ (0872) 355-500 Уфа Онлайн (3472) 248-228
 Хабаровск ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530

R-Style
COMPUTERS

Оптовые поставки: Тел. (095) 514-14-19 www.rsi.ru
 Техническая поддержка: R-Style Computers: тел.: (095) 514-1417
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!

XENUS ТОЧКА КИПЕНИЯ

МЫ РАССКАЖЕМ ВСЮ ПРАВДУ О «СОДЕ ПИЩЕВОЙ»

Мы отважно мчались в Украину, чтобы посмотреть *Xenus*, жесткий шутер о кокаине, джунглях и одномоторных самолетах, тайно перевозящих «соду пищевую», по совместительству – конкурент *S.T.A.L.K.E.R.* и вообще доказательство существования вменяемых FPS на территории СНГ. Вместо этого мы обнаружили... самый натуральный украинский ответ американскому *Grand Theft Auto!* Сверхэксклюзивные шокирующие подробности – ниже.

Текст: Егор Просвирнин

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action/RPG
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Atari
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Руссобит-М
■	РАЗРАБОТЧИК
	Deep Shadows
■	ПОЙДЕТ
	PIV 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	PIV 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	http://www.deep-shadows.com/

■ УРОКИ ГЕОГРАФИИ

Первым делом, чтобы сразу сразить наповал, дорогим гостям из Москвы показали в игровом редакторе общую карту Колумбии по версии *Deep Shadows*. Усердно пытаясь, демонстрировавший игру **Александр Хруцкий** (сценарист вся проекта), скролил туда-сюда казавшиеся бесконечными игровые просторы. Квадраты, квадраты, в каждом из которых разместился город, военная база или вовсе потайной аэродром для перевозки контрабанды, то есть, очень и очень немаленький уровень. При этом переход из одного квадрата в другой происходит мгновенно и с минимальной подгрузкой. В игре имеются миссии с летательными аппаратами, оседлав которые, ты сможешь не опасаться застрять навеки в

loading screen'ах. Как мне позже признались, даже команде неизвестно точное число игровых ячеек – «около 160, мы уже, по правде говоря, сбились со счета». Глубинный ужас данной фразы заключается в том, что вся эта территория буквально с самого начала игры доступна для посещения. Перед нами цельный живой мир, по которому, если возникнет такое желание, можно просто попутешествовать в свое удовольствие, обнаруживая всяческие секретные локации.

■ ПРОГУЛКИ С ДИНОЗАВРАМИ

Что я и сделал, отправившись в ближайшие заросли. Топ-топ-топ, идут «РС ИГРЫ». Наркоторговцы и контрабандисты, вылаз на верну смерть! Честно говоря, ни тех, ни других я так и не встретил, зато на randevу прибыли пара змей и леопард, мигом меня загрызший. Хруцкий улыбается: «Правда жизни!». Я вздыхаю и соглашаюсь – по джунглям действительно лучше просто так безоружным не шататься – помимо простых зве-



■ Думаю, ты тоже любишь красивые игры.

LOST IN TRANSLATION

На Западе игра выходит под названием *Boiling Point – «Точка Кипения»*, совсем как один из боевиков многоуважаемого **Такеши Китано** (Takeshi Kitano). Как мне поведали по большому секрету разработчики, связано это с тем, что для американского уха слово *Xenus* звучит крайне неблагозвучно – его постоянно путают с, извиняюсь, «пенис» (ох и извращенное сознание у этих американцев!). Посему, вечно чем-то недовольные издатели, ковыряя ногами песок и отводя бесстыжие глаза в сторону, все-таки настоятельно попросили название поменять. Это, однако, лишь часть тлетворного влияния загнивающего уже которую сотню лет капитализма – аналогично по просьбе западных публицистов игра лишилась значительной степени хардкорности – например, в случае смерти ты не умираешь совсем, а подобно Иисусу Христу воскреснешь в некой медклинике с минимальным арсеналом и минимальной же наличностью. С одной стороны, гуманизм к игроку, конечно, вещь до крайности хорошая и максимально приятная. Но с другой, все-таки, столь трепетное отношение пахнет детским садом, а не кровавым развлечением для пресыщенных извращенцев (нас с тобой, то бишь).



■ Да, в Колумбии тоже есть памятники. Здесь почитают самых известных наркобаронов.



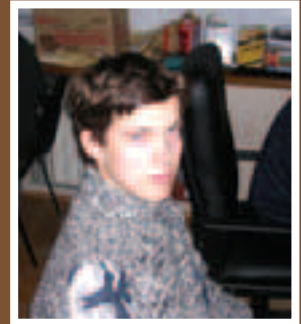
рюшек, там водятся и более опасные твари с огнестрельным оружием наперевес. Гораздо логичнее будет обзавестись автомобилем и начать искать приключения на большой дороге. С выбором автомобиля возникают некоторые трудности – их число в игре просто огромно, начиная от колумбийских аналогов легендарных «Запорожцев» и заканчивая красноречивыми Ferrari. Начинать придется, понятное дело, с самой раздолбанной машины в стране. Путь к спортивным красавцам предстоит нелегкий хотя бы потому, что для успешного угона машины (ну не покупать же ее) нужны ключи, добываемые обычно с тела ее хозяина. Надо ли говорить, что Ferrari здесь владеют исключительно реальные пацаны, имеющие серьезную охрану? Для страдающих особо тяжелой формой неудачливости предусмотрена возможность стать водителем рейсового ав-

тобуса и медленно путешествовать из одного конца карты в другой (пешком эти расстояния ты преодолеешь как раз к рождению внуков). К концу рейса, к слову, ты не только доберешься до нужного места, но и заработаешь немного наличности в виде зарплаты за труды праведные. Не желая опускаться до постыдного занятия мирным трудом, краду первый попавшийся грузовичок (в бета-версии, к счастью, можно обойтись без этих самых ключей) и, следуя указаниям Хруцкого, еду на ближайшую базу федеральных сил, ведущих борьбу с повстанцами – на базе дают квесты, сухой паек и свежие портянки. Впрочем, с тем же успехом можно было отправиться в гости к наркомафии, повстанцам, индейцам и разве что не черту лысому. По пути попадаю в эпицентр перестрелки между наркоторговцами и федералами (гаденыши рас-

положились по обеим сторонами дороги). Вокруг все грохочет, действующие лица снуют туда-сюда перебежками, трассеры придают происходящему сходство с последним эпизодом классической трилогии Звездных Войн. Очень, короче говоря, правдоподобно это все выглядит.

■ НЕ ДОМАЙ И НЕЛОМАЕМ БУДЕШЬ!

«Тра-та-та!» – очередь из «Калашникова» разрезает джунгли, в машине что-то звонко лопається, и она резко перестает быть управляемой. Доехав до более-менее безопасного места, выясняю, что шальная пуля попала в колесо, которое тут же и спустилось со всей его, колесной, подлостью. Заодно вижу на капоте явные отметины моего неумелого маневрирования в начале поездки – модель повреждений приятно поражает. Александр поясняет, что можно бросить машину, а можно доволочиться до ближайшего автосервиса, где заменят колесо, приведут в порядок кузов, да еще и бензин купить можно – местные средства передвижения, как бы это парадоксально ни звучало, работают все-таки не на воздухе. «Как ты понимаешь, эта возможность сделана специально для дорогих машин – достав Ferrari, ты будешь печься о ней, как о малом дитяти», – утверждает Хруцкий. То есть, в начале игры нет совершенно никакого резона устраивать бойню на вилле наркобарона ради более-менее приличной машины – все равно по неумелости ра-

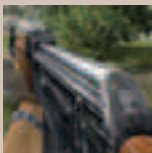


■ ИГРЫ: На Западе ваш проект издает компания UbiSoft. Возникли ли какие трудности при адаптации игры для их рынка?

Александр Хруцкий: У нас возникло очень много сложностей с изданием проекта на Западе. Например, представителям UbiSoft некоторые сцены в игре показались слишком жестокими, и их пришлось убрать. Сцен, кстати, оказалось настолько много, что мы подумываем сделать отдельную версию игры для СНГ, где пока что никакой цензуры не действует. Заодно нас заставили заменить «кокаиновые поля» на «адреналиновые» – в США с этой «пропагандой» наркотиков крайне строго. Еще мы убрали из Xenus большую часть брани, стерилизовав язык персонажей до неестественности, а также удалили портреты Путина и Буша, висевшие у нас в качестве шуток в двух разных местах. Да и Ferrari выглядит несколько непохоже на свой прототип именно из-за стараний западных товарищей – наша модель была вылитой копией, но пришлось добавить шесть различий, чтобы не возникли проблемы с производителем этой машины. Короче, добрую половину игры пришлось как-то изменить. Несчастные, они даже не представляют, чего лишились.

АРСЕНАЛ НАСТОЯЩЕГО ГЕРОЯ

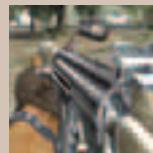
АК-47. Ну что еще не сказано про всеми уважаемый автомат Калашникова? Надежен, удобен, неприхотлив и прост, как все гениальное. Максимальные численные показатели по всему – от количества произведенных моделей до количества стран, у армий которых он стоит на вооружении. Разве это не показатель качества этого оружия? АК-47 – излюбленное оружие колумбийских партизан. Впрочем, не только колумбийских.



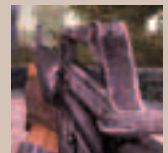
Famas. Французский «Фамас» – это оружие нового поколения, что, по мнению конструкторов, дает ему огромное преимущество перед старыми калашниками и имбелами. Ты можешь это мнение разделять или нет, но пользоваться этой интересной пушкой тебе придется достаточно часто. Почему? Ну, сам подумай, к какому еще оружию может быть привычен человек, отслуживший во Французском Иностранном Легионе?



Imbel. Автомат, изготовляемый в солнечной и далекой от нас Бразилии. За пределами Южной Америки не используется почти нигде. Не страдает ни особой точностью, ни особой надежностью. Согласен, напрашивается вопрос – а что он тогда вообще делает в Xenus? Ответ весьма прост – большинство наркобаронов вооружают ими своих подчиненных. Видимо, из-за их относительно небольшой стоимости этого оружия.



M16. Стандартная винтовка армии США, времен начала Вьетнамского конфликта. В виде военной помощи, партии этих популярных винтовок поставляются армии Колумбии. Солдаты правительственных войск давно привыкли к ней и обращаются с этой моделью довольно таки расторопно. В игре ты сможешь лишний раз доказать, что отечественный АК-47 в разы превосходит это американское творение. Или наоборот – решаю сам.





Александр Хруцкий: Вот, кстати, та самая вилла Дона Педро. Когда я писал сценарий, то сразу понял, что в Колумбии просто невозможно обойтись без главного наркобарона, поэтому вопрос о его вилле не стоял. Почему именно Дон Педро? Честно говоря, это первое, что пришло в голову при слове «колумбийский наркобарон». Заодно, я попросил левел-дизайнеров добавить рядом с виллой кладбище – наш Дон Педро любит, выйдя по утрам на балкончик, полюбоваться на могилы врагов. Такой уж он эстет. Еще у него во дворе располагается зенитная установка «Вулкан» – на случай, если в гости зачем-то вздумает заглянуть полиция. К слову, решив устроить штурм, ты можешь очень весело покрoshить из нее охрану Дона. Кстати говоря, сестра, к похищению которой причастен этот самый Дон, поначалу была вовсе даже не твоей сестрой, а твоей же дочерью. Но потом я подумал и все-таки поменял на сестру – так гораздо логичнее, наш герой еще не настолько стар, чтобы спасать дочерей-журналисток. У меня в сценарии, кстати, изначально местом ее работы числился французский «Le Monde», но это я тоже поменяю – все-таки газета, как я сейчас узнал, антироссийская.

зобьешь буквально за несколько минут (к управлению автотранспортом здесь придется привыкать). Презирующие автомобили, кстати, могут устраивать тур-поездки на катерах, часть которых оснащена пулеметами. Ненавидящие же водную гладь способны выхлопотать себе небольшой самолет или даже самый настоящий штурмовой вертолет. Вруби «Полет Валькирий» и можешь устраивать инсценировку известной сцены из «Апокалипсиса сегодня» **Френсиса Форда Коппола** (Francis Ford Coppola), благо, декорации менять не надо. Самым упорным, кстати, вообще выдадут танк, из которого очень удобно наводить порядок и законность (или наоборот, беспредельничать по полной программе). Танк, естественно, могут выдать только федеральные войска за крупнейшие заслуги перед царем и отечеством. Именно на базу военных я наконец-то добредая, зарубив по пути несколько тварей из отряда кошачьих.

■ БАЗОВЫЕ ЦЕННОСТИ

На базе начинается самое интересное – оказывается, у каждой из полудюжины присутствующих в Колумбии группировок (индейцы, бандиты, ЦРУ, наркоторговцы, повстанцы, федералы) имеется мнение о нас и наших деяниях. То есть, ежели я, скажем, буду убивать повстанцев и помогать федералам, то оные федералы будут давать все более денежные квесты, в то время как доморощенные Че Гевары, серьезно обидевшись, вполне спо-

собны организовать на меня засаду на проселочной дороге. Засада выглядит, кстати, крайне здорово – спереди и сзади машины валяются два огромных дерева, преграждающие путь, а со всех сторон выпрыгивают очень злые мужчины с автоматическим оружием в руках. Приходится переть сквозь джунгли, нервно дергаясь от перестука пуль по корпусу машины. Если и это не поможет, возмущенная группировка может даже выслать вертолеты, убежать от которых – совершенно отдельное развлечение, если ты вдруг не носишь с собой «на всякий случай» пару ракет класса «земля-воздух» (а ракеты в игре имеются, но стоят порядочно, да и везать достаточно).

■ WE NEED GUNS!

Естественно, что для выполнения миссии по ликвидации вражеского полевого командира необходимо оружие. Мно-

го-много оружия. И тут уж **Xenus** вываливает на нас такой ассортимент, что хоть стой, хоть падай. В одной игре собрана целая куча стволов, начиная от пистолетов и заканчивая противотанковыми гранатометами и ракетами класса «земля-земля». Естественно, что оружие у разных фракций разное – чегеварцы любят стрелять из АК, ЦРУшники, наоборот, страдают великоамериканским оружейным шовинизмом, а на теле индейца ты вообще огнестрельного оружия не найдешь. Есть даже такая экзотика, как банка с вареньем – кидай ей во вражью морду, и тут же эту морду облепляют злые тропические мухи, причиняя врагу известный дискомфорт. Ко всем прочему, пушки можно еще и апгрейдить (чем я некоторое время с упоением и занимался), повышая дальность стрельбы или, к примеру, вместимость магазина. Нако-



GRAND THEFT AUTO

Сериял **Grand Theft Auto**, на который крайне похож бровями украинский чудо-проект, начался в далеком 1997 году с одноименной игры. Ты, разумеется, как минимум играл в **Vice City** и представляешь, как выглядит игра. Однако первая серия великой саги была, как ни странно, не трехмерной, а очень даже плоской, с богомерзким видом сверху. Даже с такой перспективой полная свобода, пикселизированная жестокость и великолепный мультиплеер пленили сердца игроков, и в 1999 году последовала вторая часть, также абсолютно плоская. Всего стало больше – начиная от количества смертоубийственных стволов и заканчивая довольно робкими спецэффектами вроде цветного освещения. Вместе с тем стало абсолютно ясно, что сериалу тесно в двух измерениях, посему, в 2002 году на свет появляется орденосная третья часть, трехмерная. Несмотря на всяческие опасения, игра становится оглушительно успешной. Далее следует превосходный вроде-как-адд-он (фактически – самостоятельная игра) **Vice City**, также снискавший славу. В прошлом году на консолях появилась **GTA: San Andreas**, которая рано или поздно будет портирована на PC.



нец, оружие изнашивается, давая по мере износа все больше осечек.

■ А-ЛЯ ПАРТИЗАНЕН

Сам бой протекает в лучших традициях – грея пузом землю, медленно передвигаемся от кустика к кусту, снимая снайперскими выстрелами часовых на дальних дистанциях и жестоко расстреливая очередями подобранных ближе. Учитывая, что враг, практически всегда имеющий численное преимущество, не дурак обойти нас с боков или вообще где-нибудь коварно затаиться, получается довольно забавно. Реализованная в Xenus система точечных повреждений тоже скучать не дает – получив очередь в ноги, ты сможешь передвигаться только ползком и с крайне жалобным выражением лица. По очереди в голову я и не говорю – и так понятно. Игра, кстати, совершенно не помогает в деле обнаружения оппортунистских лежбищ, поэтому приходится отчаянно вертеть во все стороны головой, пытаясь первым засечь местоположение вероятного врага. Утомившись от целования мордой тропического кустарника, можно немного развлечься, популяв, скажем, из гранатомета по вражеским сторожевым вышкам – в случае удачного попадания выщечку красиво разнесет на кусочки. Аналогично дозволено атаковать врагов из вертолета на бреющем полете, сжигая ракетами все на своем пути. Единственное «но» – в веселой стране Колумбии чуть ли не в

каждом огороде стоит по противозащитной установке. Приходится быть очень осторожным.

■ GRIM FANDAGO

Кроме выполнения второстепенных квестов и устраивания эпических побоищ, я решил начать проходить основной квест. Дело в том, что у героя игры, ветерана «Иностранного легиона», пропала в Колумбии сестренка, работавшая журналисткой и раскопавшая что-то крайне неприятное для местной наркомафиозной публики. Все начинается с визита к редактору местной газеты, который дает ориентировку на местного же наркобарона (других баронов, здесь, увы, нет), проживающего в своем поместье недалеко от города. Нам, понятное дело, надо в это самое поместье попасть, и вот тут-то Xenus показывает себя во всей красе. Можно поговорить с архитектором, строившим эту берлогу, выполнить его квест и получить ключи от тайного подземного хода, ведущего напрямик в покои преступного авторитета, – в этом случае ты избежишь всяческих ненужных проблем с охраной. Можно, наоборот, приехать к воротам дома, крикнуть: «Выходи, подлый трус!», проявив чудеса акробатики, перелезть высоченный забор и устроить знатную бойню трупов этак на тридцать, в финале которой и встретиться со злодеем. Если же акробатике ты с детства не обучен, то вполне возможно угнать моторную лодку, приплыть к причалу виллы и уже оттуда

пойти в гости в нехорошему дядьке. Как видишь, у квеста существует как минимум три разных решения, каждое из которых отражает выбранный тобой стиль игры. С остальными квестами точно так же – получив приказ устранить лидера повстанцев, при известном желании его можно выполнить по-тихому.

■ НОГИ, КРЫЛЬЯ, ГЛАВНОЕ – ХВОСТ!

Вдобавок ко всей этой радости присутствует еще и ролевая система. На атрибутах останавливаются не буду – они достаточно стандартны, лучше расскажу о таком важном параметре, как «носимый вес» (зависит от силы), имея малое количество которого ты будешь передвигаться черпающим шагом даже с небольшим количеством оружия в инвентаре. Другой интересный параметр – алкогольная и наркотическая зависимость, появляющаяся при, понятное дело, постоянном употреблении алкоголя и наркотиков, дающих временное усиление основных параметров персонажа. Торчки со стажем будут пребывать в практически перманентном состоянии ломки, вместо того, чтобы сражаться и побеждать, так что будь с этим осторожнее. В общем и целом по результатам допросов разработчиков и личных впечатлений от просмотра игры, я могу сказать, что перед нами потенциальный конкурент серии **GTA**, отличающийся от нее куда как большим реализмом, и, не побоюсь этого слова, жестокостью.



■ ИГРЫ: Какова площадь доступной для исследования и посещения территории?

Александр Хруцкий (далее А.Х.): Общая площадь карты 600 кв км. Но кроме открытых пространств есть много помещений внутри 2–3 этажных зданий, пещеры, подземные ходы, площадь которых мы не считали.

■ ИГРЫ: А сколько в игре видов наземной и воздушной техники?

А.Х.: Наземная: 4 джипа (из них 2 армейских), 5 легковых автомобилей, 2 автобуса (один простой, второй – микроавтобус), 2 грузовика (один из них – армейский) и еще танк Abrams, ПВО «Стрела», экскаватор, подъемник. Воздушная: 1 самолет Cessna, 4 вертолета: Ми-8, CH146, Bell 47, Cobra

■ ИГРЫ: А сколько в игре NPC, с которыми можно поговорить и от которых можно получить задание?

А.Х.: Если отношения со всеми фракциями в игре хорошие, то поговорить можно практически со всеми, кто встретится. А вот у скольких можно получить задание – это вопрос на засыпку. Порядка сотни персонажей точно могут подкинуть работу.

■ ИГРЫ: Сколько времени разрабатывается игра?

А.Х.: Команда Deep Shadows работает над игрой уже три года. Начали осенью 2001 года.

ПРИГОДИТСЯ В БОЮ

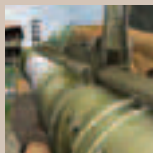
Взрывчатка TNT.

Если тебе нужно взорвать несколько цистерн или полицейский участок в Пуэрто-Сомбра, то одной лимонкой тут, согласись, не обойдешься. Связка динамитных шашек – вот что тебе нужно. Ведь тринитротолуол еще никогда не подводил тебя в других играх, правда? В Xenus взрывчатка TNT также станет твоим верным помощником в самых трудных ситуациях. Включаем таймер, ставим в нужное место и делаем ноги...



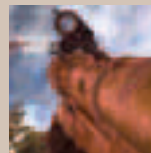
Гранатомет RPG18.

Ручной противотанковый гранатомет 18-ой модели. В отличие от 8-ой модели, кумулятивная граната не торчит из него наружу, а спрятана во внутрь трубы, что согласись, придает этому оружию более привлекательный внешний вид. Гранатомет быстро готовится к стрельбе, легко наводится на цель, удобен в переноске. А еще он прост и очень надежен, как и большая часть советского вооружения.



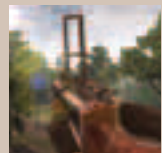
ПЗРК «Игла».

Переносной зенитно-ракетный комплекс «Игла». Таскать его с собой по джунглям, к сожалению, не особо удобно, но, когда вражеский вертолет неожиданно начнет за тобой охоту, ты очень огорчишься (если успеешь, конечно), если рядом не окажется этой «игрушки». В общем, как только появится возможность пострелять из «Иглы», используй ее возможности по полной. Другого такого шанса может и не появиться.



Гранатомет М79.

Ручной однозарядный гранатомет. Перед нами идеальное оружие против скопления пехоты, даже засевшей в укрытиях. Гранаты с задержкой взрыва позволят тебе забросить их в самые труднодоступные места, куда не рекомендуется лезть без предварительной зачистки. Заодно, попав гранатой точно в лоб ненавистн, ты заставишь его упасть на землю. Очень смешно получается. Особенно врагу.



ВСЯ ПРАВДА О ЗАБВЕНИИ

НА СВЯЗИ ПРОДЮСЕР TES IV: OBLIVION

Беседовали: Малеев Евгений, Викторов Михаил

Недавний анонс *The Elder Scrolls IV: Oblivion* поверг нашу редакцию в шок и трепет. Точнее даже, не столько сам анонс, сколько первые скриншоты, продемонстрировавшие всему миру графический уровень одной из самых многообещающих ролевых игр 2005 года. И поскольку заставлять тебя долго ждать не в наших правилах, мы скорее обратились к самим разработчикам в надежде на то, что уж они-то расскажут об *Oblivion* нечто такое, чего еще нет в официальных пресс-релизах компании. И, чу! – на удочку клюнула крупная рыба – собственной персоной мастер Тодд Ховард, исполнительный продюсер этого выдающегося проекта.

PC ИГРЫ: Привет, Тодд! Спасибо, что нашел для нас время. Расскажи, какую роль ты играешь в разработке *Oblivion* и как долго ты связан с серией *The Elder Scrolls*.

Тодд Ховард (далее Т.Х.): Привет! В проекте *Oblivion* я являюсь исполнительным продюсером. До этого был простым тестером в *Arena*, в *Daggerfall* помогал по игровому дизайну, в *Morrowind* и *Redguard* числился лидером проекта. И вот теперь я почти самый большой босс. Круче только бухгалтерия и Господь Бог.

С серией я также долго, как и с самой **Bethesda Softworks** – около десяти лет, юбилей как раз недавно справляли. За свою нынешнюю работу, кстати, огромное спасибо небезызвестной **Origin Systems** – десять лет назад я настолько увлекся их ролевой серией *Ultima*, что раз и навсегда решил связать свою жизнь с играми.

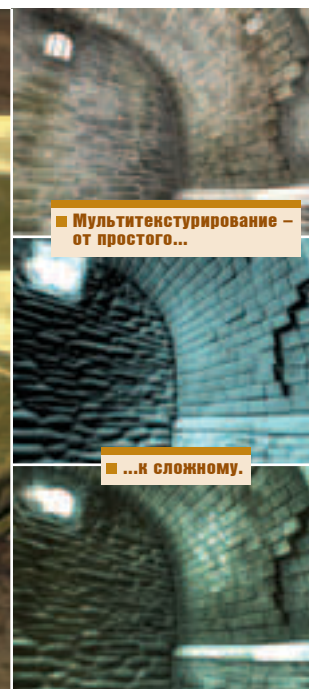
PC ИГРЫ: Червонец – это внушает! Наши поздравления! Чтобы ввести в курс дела тех наших читателей, кто не знаком с миром TES, не могли бы ты вкратце рассказать о событиях, предвещающих сюжет *Oblivion*?
Т.Х.: Краткую историю всей серии? Помилосердствуйте! В общем, если не

вдаваться в подробности, любая игра TES – это отыгрыш определенной роли (какой именно – выбирает игрок) и действие в игре всего, что вам приходится по вкусу. Заканчиваем основной квест, вырастаем до главы гильдии, бесцельно шаримся по округе в поисках кого-нибудь подходящего для поединка... и так почти до бесконечности. Что же до событий в мире *The Elder Scrolls*, которые успели случиться до времен *Oblivion*, вам, возможно, полезнее будет посетить секцию Codex на официальном сайте (www.elderscrolls.com). Там так много всего, что выразить это в двух словах не получится.

PC ИГРЫ: Кстати, о размерах. Давно назрел риторический вопрос – почему все игры серии НАСТОЛЬКО огромны? Ты знаешь, мы сомневаемся, что большинство геймеров смогли досконально изучить миры *Daggerfall* или *Arena*, к примеру.

Т.Х.: Есть мнение, что для того, чтобы разрешить игроку делать в игре все, что он захочет, ему нужно чертовски много игрового пространства. Именно это у нас и получается лучше всего. Мы делаем огромные игры. Настолько огромные, что никто даже не задумы-

■ Говорят, это развалины той самой королевской тюрьмы.



■ Мультитекстурирование – от простого...

■ ...к сложному.

■ Этим экраном нас встречает Гильдия Магов. Пока...

вается о попытках создать что-то похожее. Чем не повод для гордости?

РС ИГРЫ: И что у нас станется с размерами мира в Oblivion? Кстати говоря, увидим ли мы какие-то провинции, знакомые нам по прошлым частям?

Т.Х.: Зачем возвращаться к старому? Мир Elder Scrolls и без того слишком большой и интересный. Что до размеров, то Oblivion больше, чем Morrowind, но мы сможем быстрее перемещаться по карте. Особо ленивым нужно будет лишь отметить свой путь на глобальной карте, и персонаж отправится туда, куда надо.

РС ИГРЫ: Поговаривают, что сюжет Oblivion банален донельзя. Дескать, снова битва добрых и злых за спасение всея человечества...

Т.Х.: Бессовестно врут. Правда в том,

что Oblivion в мире Elder Scrolls – это некий аналог нашего ада, и нам придется сражаться с демонами, наводнившими мир Тамриэля. Но вот добрым главного героя я бы никак не назвал. Вообще-то, он зек. К началу игры он самым пребанальнейшим образом отматывает свой срок в темнице королевской тюрьмы за какой-то жуткий разбой. Хорош положительный герой, верно? История же Oblivion для него начинается неожиданно. По случайному стечению обстоятельств именно через его камеру проходит секретный подземный ход, через который смертельно раненый старый Император убегает от неизвестного убийцы. Старик умирает буквально на руках у нашего бандита, оставляя ему Амулет Королей, с помощью которого новый Император сможет закрыть ворота в Oblivion и остановить нашествие демонов. Нашему парню, конечно, все эти

героические сопли глубоко до фени, но тут у него просто нет другого выбора: либо найти наследника и закрыть эти чертовы ворота, либо сгинуть в тартарары вместе со всеми остальными сородичами.

РС ИГРЫ: На сайте вы утверждаете, что игровой процесс Oblivion будет сильно отличаться от Morrowind. Вопрос – насколько сильно?

Т.Х.: Нужно понимать, что каждый раз, когда мы делаем новую часть Elder Scrolls, мы держим в уме наш основной принцип – дать игроку возможность прожить другую жизнь в другом мире. Поэтому мы действительно стараемся очиститься от стереотипов и понять, как мы можем донести до игрока новый опыт на этот раз. То же самое мы делали в Daggerfall и Morrowind. В Oblivion почти все будет новым: система квестов,



■ Это точно не главный герой. Больно лицо глупое.



■ Это тоже не главный герой, хоть и симпатичный...



■ Анимация лица. Злой.



■ Анимация лица. Счастливый.

OBLIVION В РОССИИ

РС ИГРЫ: Мы увидим игру в России? От кого из издателей ждать анонса?

Т.Х.: Мы планируем издать игру во всех странах, где только сможем. Но о российском издателе пока ничего определенного сказать не можем — о каком-либо контракте на данной стадии еще рано говорить.



боевая и магическая часть, искусственный интеллект. Даже такие мелочи, как визуализация работы механизмов или, например, выстрела из лука, могут выглядеть в итоге совершенно по-другому.

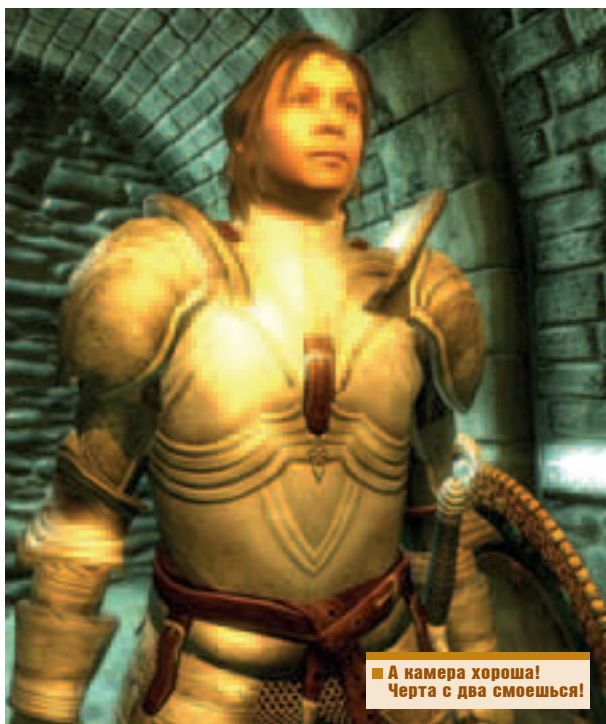
РС ИГРЫ: Мы — старые ролевики, а посему уже давно не верим в сказки. Лучшая система квестов все равно в настолках. Где еще персонаж может почерпнуть задание для мини-квеста в обычной книге? Или, например, подслушав, о чем говорят NPC, пойти к шерифу и предложить ему проверить эти слухи, то есть, по сути, предложить квест квестодателю? Да еще и поторговаться с ним при этом... Ммм!

Т.Х.: Э... ну, в общем, мы именно это и имели в виду. То есть, не дословно описанную вами ситуацию, но, в общем — похоже. Вы действительно можете из местных слухов и сплетен почерпнуть массу полезной информации по текущему квесту. Например, проходя по улице мимо двух общающихся между собой NPC, вы можете услышать о ка-

ком-то специфическом деле, для которого шериф городка ищет добровольцев, — и не важно, знали вы об этом заранее или нет. Разговоры между NPC специально не срежиссированы, поэтому вы никогда не сможете быть уверены в том, что почерпнете из них именно ту информацию, которая нужна вам для решения текущей игровой задачи. Книжки же в принципе играют большую роль в наших играх. Я бы даже сказал, что люди любят читать наши книжки. Большинство из этих книг — чистое развлечение, они лишь дают общую информацию о том, как устроен мир Elder Scrolls, оживляют его историей, но есть и специальные книжки, с помощью которых персонаж может улучшить какие-то умения и навыки.

РС ИГРЫ: А от чего вообще зависит болтовня NPC? Может ли это быть





как-то связано с погодой или, скажем, с местом, где сейчас находится NPC?

Т.Х.: Технически это определяется набором параметров, которые задаются для каждого NPC. Соотносясь с ними, неигровые персонажи будут общаться на какие-то темы, которые «интересуют» именно их. Точнее пока не скажу.

ПС ИГРЫ: Хорошо, мы уже заинтригованы и согласны подождать. А что нового ждет нас в боевой системе? Как-никак, это же соль любой компьютерной ролевой игры. Хочется, чтобы все было на уровне!

Т.Х.: Morrowind и Redguard дали нам понять, насколько много времени люди готовы уделять дракам в играх вроде наших. Исходя из этого, мы выделили несколько приоритетов в разработке боевой системы Oblivion. Главная новость – теперь у нас целых три полноценные боевые системы, вместо существовавшей одной. Три – по количеству основных классов персонажа. Еще одно улучшение – рубилово на мечах станет более управляемым. Мы действительно стараемся найти для динамики этого процесса компромисс между управляемостью и зрелищностью. Появятся блоки, и персонаж больше не будет стоять столбом, размахивая ме-



WinFast PX6600 GT TDH

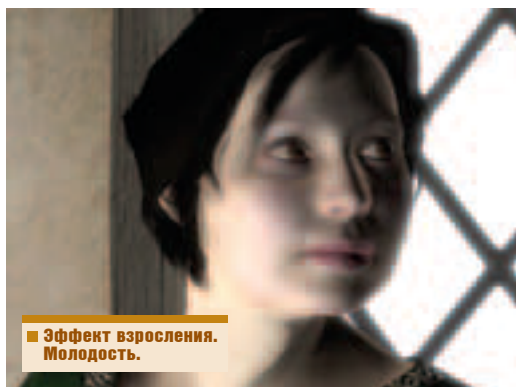
WinFast PX6600 TD

WinFast A400 Ultra TDH

В КОМПЛЕКТЕ ПОДАЮТСЯ ВЕРСИИ ИРР

Награды

www.leadtek.com.tw



■ Эффект взросления. Молодость.



■ Эффект взросления. Старость.

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Р ИГРЫ: Вы ведь используете движок Havok. Как будут обстоять дела с интерактивностью игрового мира Oblivion? Мы сможем, к примеру, поджечь дом нахавившего нам мерзавца или сломать распорку в шахте, чтобы устроить обвал?

Т.Х.: Нет, разрушаемого мира не будет точно. Мы его так долго делали и нам просто жалко разрушать такую красоту! Но все объекты в мире могут взаимодействовать друг с другом. С физикой от Havok это выглядит просто потрясающе! Так, устроив драку в таверне, не пугайтесь, если в вас полетят кружки, тарелки или даже стулья.



чем, он сможет двигаться вокруг противника, не прерывая схватки. Ключ к победе – использование всех доступных боевых фишек вовремя. И, да – кровь будет. Не то чтобы мы были большими любителями насилия, прос-

то мы уверены, что, когда игрок кого-то озадачивает добротным ударом меча, он, как минимум, ожидает увидеть результат своей работы.

Р ИГРЫ: О новых классах персонажей что-нибудь уже известно?

Т.Х.: Определенно можно говорить пока лишь о том, что они будут. И большинство основных умений для этих классов переключают в Oblivion из Morrowind. Но что-то более конкретное заявлять пока рано.

Р ИГРЫ: Но о гильдиях, хотя бы! Какие гильдии мы увидим в Oblivion?

Т.Х.: Гильдий несколько. Самые крупные из них – гильдии Магов, Воинов, Воров и Темное Братство (гильдия наемных убийц). Каждая из них предполагает свой сюжет и пути развития персонажа по ходу игры, бонусы за членство и награды за карьерный рост.

Р ИГРЫ: А что это за уникальный движок для искусственного интеллекта, которым вы хвастаетесь на сайте?

Т.Х.: Radiant AI – это система, которая позволяет создать суточное расписание 24/7 для каждого NPC в игре. При этом они еще и «думают своей головой». То есть, мы можем дать им общую задачу типа «Поесть в этом городе в два часа пополудни», а они уже сами решают, каким именно образом ее выполнить. Они сами найдут пищу, найдут место, где можно сесть и поесть, и так далее. Они могут купить пищу, украсть ее, добыть ее на охоте – что угодно. Но само микро-решение о том, что им нужно поесть тогда-то и там-то, мы задаем NPC в общих задачах.

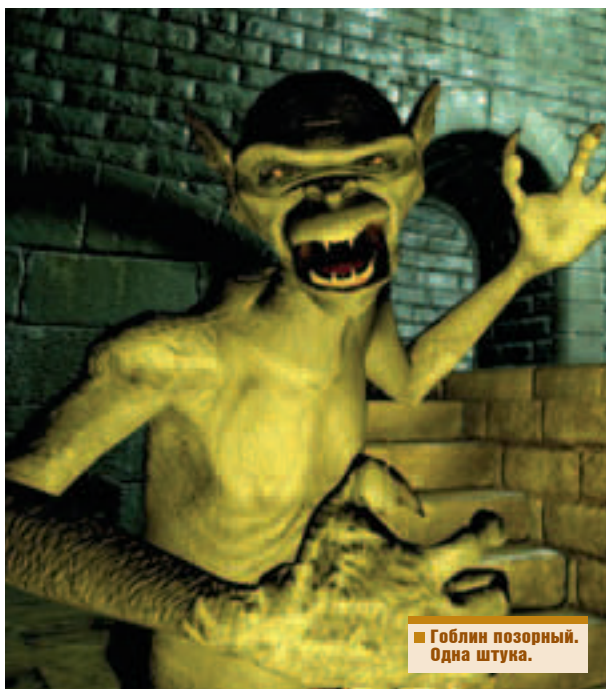
Правда, слишком общие задачи влекут за собой массу забавных ситуаций. Например, у нас был стражник, решивший поесть и отправившийся на охоту за ланью. Другой стражник попытался его арестовать за оставлен-



■ В Oblivion – самый главный.



■ Команда Oblivion в полном сборе.



■ Гоблин позорный.
Одна штука.

ный пост, но незадачливый охотник, вместо того, чтобы подчиниться, вступил с ним в схватку. И другие стражники, увидев такое дело, втягивались в драку, атаковав первого стражника за нанесение увечий стражу порядка. Или, например, были NPC, которые воровали и скупали абсолютно все, пока в магазинах города не оставалось ничего, что можно было бы купить. С подобными вещами мы боремся, как правило, отдавая NPC более четкие приказы.

PC ИГРЫ: Первые скриншоты выглядят потрясающе. Признайтесь, сколько вы заплатили Джону Кармаку (John Carmack) за движок? А заодно, сколько нам нужно будет потратить на апгрейд?

Т.Х.: Зачем нам Кармак, если у нас есть три сотни китайских эмигрантов, которые за еду и кров работают денно и нощно по трое за компьютером, нечасто прерываясь даже на сон? Шутка. На самом деле, технология, на которой базируется Oblivion, вобрала в себя все то, чему мы научились в наших прошлых проектах. Да, мы снова стараемся выжать из ваших видеокарт все, что можно. И если в Morrowind мы были увлечены созданием эффектов воды, то сейчас мы используем пиксельные шейдеры для любой поверхности – метал ли это, дерево, камень, кровь, кожа! Уровень детализации, как вы видите на скриншотах, очень высок. Но, чтобы увидеть все эти красоты, конечно, потребуются апгрейд. Так что копите деньги.

PC ИГРЫ: А ваш знаменитый редактор? Претерпит ли он какие-то изменения в версии для Oblivion?

Т.Х.: Да, **TES Construction Set** – моя любимая игрушка. Он похож на версию для Morrowind, но со значительными дополнениями. Так, в нем появилась возможность генерации игровых регионов по заданным параметрам – таким, как тип почвы, эрозия, растительность, живность и так далее. Задав эти параметры, вам остается нажать еще одну кнопку, и регион, уже заселенный и частично застроенный, появляется перед вами. Вам остается лишь довести его до ума – достроить здания, расставить NPC, прописать задачи и т.д. Есть изменения и в системе создания объектов и сценариев, а также в квестовой системе. В общем, наш редактор – великолепный инструмент!

PC ИГРЫ: Еще раз спасибо за уделенное нам время! Очень ждем игру!

Т.Х.: Спасибо и вам!



Стопроцентный контроль качества комплектующих | Гарантия на весь срок службы

№1 MEMORY



**Реализуйте в своей
системе производительность X**
Настало время для HyperX DDR2.

Феноменальная производительность! Высокочастотные модули памяти нового поколения HyperX® DDR2 предназначены в первую очередь для энтузиастов компьютерной техники, а также геймеров. Обеспечивая тактовую частоту до 675 МГц, расширенную пропускную способность, пониженное энергопотребление, а также улучшенные тепловые характеристики, модули HyperX DDR2 позволяют «раскрутить» вашу систему на максимальную производительность. И при этом – высочайшее качество, которым славится компания Kingston®, бесплатная техническая поддержка и гарантия на весь срок службы. Реализуйте в своей системе возможности HyperX, посетив нас по адресу kingston.com/hyperx/default.asp

Уполномоченный дистрибьютор:

PatriArch Approved Memory
(095) 216-7201
sales@memory.ru
www.memory.ru

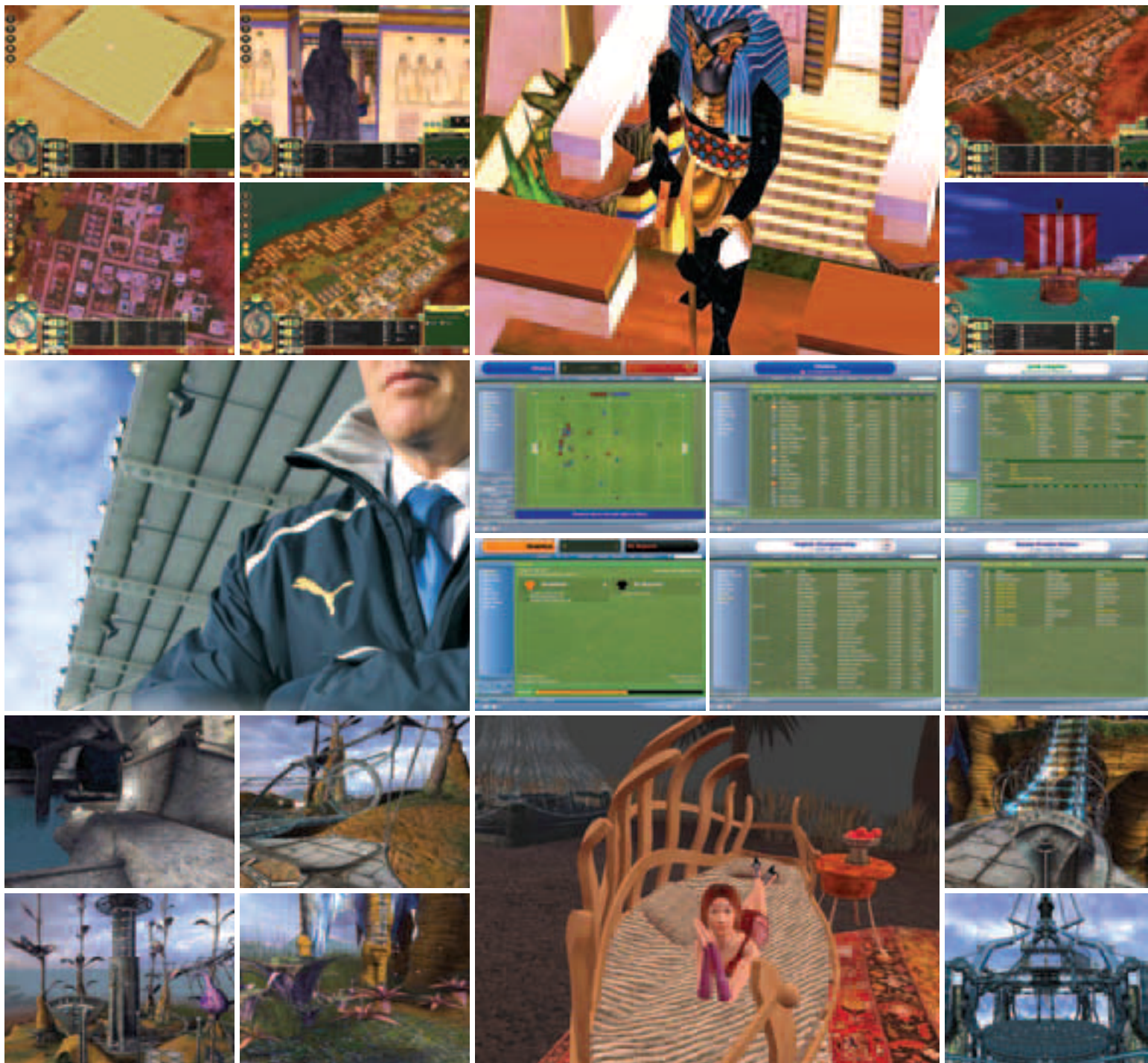
Компания "Ак-цент Микросистемс"
(095) 232-0281
sales@ak-cent.ru
www.ak-cent.ru

Eltex Computer Solutions (ITC Company)
(095) 786-6908, (812) 324-6134
www.eltex.ru
www.itcmemory.com

Alliance Marketing Group, LLC
(095) 796-9356
info@alliancegroup.ru
www.alliancegroup.ru

Kingston
TECHNOLOGY
HYPERX





ЕГИПЕТСКИЕ СОЛНЦА

Как-то так само получилось, что в этом месяце количество выдающихся игровых экземпляров получилось каким-то устрашающе смешным.

Был **Return to Mysterious Island** – хороший, даже отличный квест в отличном исполнении. Но, увы – не то. Игре не хватило масштабности, стиля, длины. В общем – не то.

Football Manager 2005 – тоже отличная игра. Более того, для любителей футбольных менеджеров – просто находка. На такие игры нужно молиться. Но, к сожалению, жанр этот слишком

«элитный», не для всех.

Таким образом, нам остается лишь ждать еще месяц: возможно тогда мы сможем утолить свою страсть к раздаче громких титулов.

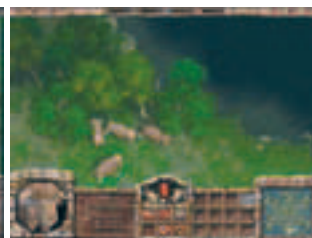
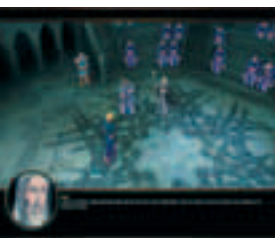
А вот игра номера у нас –

Immortal Cities: Children Of The Nile. Несмотря на свой специфический жанр она красива, атмосферна и в достаточной мере оригинальна. К тому же не каждый день нам дают возможность полюбоваться красотами египетской природы. А уж игры в стиле «SimCity в экзотической среде» попадают уж совсем редко. Такой случай нельзя упускать.

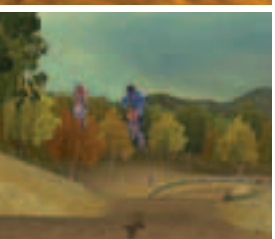
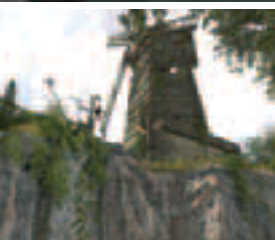


За предоставленные
на рецензирование игры
благодарим магазин e-shop.

e-shop



РЕЦЕНЗИИ



Immortal Cities: Children of the Nile	94
Football Manager 2005	98
Sentinel: Descendants in Time	104
Return to Mysterious Island	108
Galactic Civilizations: Altarean Prophecy	112
Top Spin	114
Armies of Exigo	120
MTX Mototrax	126
BlowOut	130
Ski Alpin 2005	134

Forgotten Realms: Demon Stone	136
Суперсемейка	140
Gooka: Mystery of Janatris	144
Legacy: Dark Shadows	148
The Settlers: Heritage of Kings	150
Advanced Battlegrounds: The Future of Combat	154
Sonic Heroes	156
Hot Wheels Stunt Track Challenge	158
Terrorist Takedown	160

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5 ■■■■■■■■

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0 ■■■■■■■■

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5 ■■■■■■■■

Халтура, но не совсем безнадёжная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0 ■■■■■■■■

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоём винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5 ■■■■■■■■

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0 ■■■■■■■■

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдёшь не раз и не два.

8.5 – 9.5 ■■■■■■■■

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их прохватаешь снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0 ■■■■■■■■

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «Игра месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

ЕГИПЕТСКИЕ НОЧИ



Текст: Егор Просвирнин



■ Фундамент Огромной Пирамиды, точки внизу – рабочие, тащащие камень.



■ Ночь медленно спускается на столицу.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Economic Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Myelin Media
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Софт Клуб
■	РАЗРАБОТЧИК
	Tilted Mill Entertainment
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 800 MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.0 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.immortalcities.com/cotn/

Великая река Нил, дарующая плодородную почву для трудов наших, благодарю тебя! О, великий бог Осирис, дарующий нам успех в трудах наших, и жена его, Изиды, благодарю вас! О, великая компания Tilted Mill Entertainment, создавшая игру про Нил, Осириса с Изидой, а также целую ораву тружеников села, включая нашего фараона Василия Пупкина II, спасибо тебе за то, что ты есть!

■ ЦИФРОВОЙ ЭКЗИСТЕНЦИАЛИЗМ

Если же говорить серьезно, то *Immortal Cities: Children of the Nile* является таким градостроительным аналогом знаменитого *Morrowind*: первый час ты, вместо того, чтобы поднимать народное хозяйство и перевыполнять план по

сбору папируса, задумчиво смотришь на жизнь вверенного поселения, внимательно отслеживая, скажем, удлиняющиеся и укорачивающиеся тени его обитателей. Любуешься, короче говоря, красотой местной графики. Примерно то же самое происходило с впервые вступившими на земли Морровинда – оные граждане, проявляя всяческую дикость, забирались на маяк и просто любовались окружающим миром. Конечно же, во всем вина движка и его приспешников, в частности, просто неприличной масштабируемости. Не испытывая никакого дискомфорта, можно хоть заглядывать в глаза своим подданным, хоть раненым в пятку орлом взлетать в стратосферу, окидывая монаршим взглядом сразу большую часть своих владений. В поделниках состоит и анимация. Ведь все

обитатели поселения с подчеркнутой тщательностью выполняют возложенные на них социальные и производственные функции (ты не пугайся, а лучше сразу впадай в ужас – страшных слов в статье будет еще много): неспешно прогуливаются по магазинам, общаются с соседями, работают на работе, старательно скобля прибрежную глину или там пропалявая грядки. То есть, живут своей всамделишной жизнью, на которую и можно смотреть часами, забыв о необходимости к чему-то там стремиться. Плюс, как уже говорилось выше, совершенно злодейское освещение – мы едва ли не плакали от счастья, наблюдая за закатом: самые честные в этой части Африки тени и более чем прилично выглядящий шейдерный Нил. Мы, конечно, понимаем, что, открывая рецензию на градостроительный симулятор, ты менее всего ожидаешь увидеть абзац о графике. Но, тем не менее, просим отнестись снисходительно к нашей маленькой слабости: местные,

Если ты вдруг решил соорудить Великую Пирамиду, то она будет возводиться несколько поколений фараонов...



О КОМПАНИИ

■ Tilted Mill была основана в 2002 году. Пока что на ее совести только один проект – эти самые *Children of the Nile*, рецензию на которых ты читаешь в данный момент. Однако сотрудники компании принимали участие в разработке *Pharaoh*, *Zeus*, *Cleopatra*, *Lords of the Realm* и *Poseidon*.



довольно хардкорные забавы не стыдно показать и публике, к компьютерным играм совершенно равнодушной, потому что периодически картинка становится красивой до безумия.

СЕЛЬСКИЙ ЧАС

Утерев слюни по поводу внешнего вида, переходим к разбору игровой механики. Вся экономика игры базируется, в первую очередь, на фермах – эти поэты сохи и тяпки производят еду, горбатятся на прибрежных фермах. Жизнь несчастных строго разделена на три цикла – наводнение (Нил регулярно выходит из берегов, если ты вдруг не знал), посадку и уборку урожая (каждый цикл – один игровой день). Со всем этим приходится считаться и тебе: скажем, нет совершенно никакого резона устраивать выходной день перед посадкой или убор-

кой зерновых – останешься без еды. Сдавая часть урожая в качестве налога, крестьянство обеспечивает тебя продуктами для прокорма госслужащих и устройства всяческих мероприятий вроде организации экспедиций или объявления вышеупомянутых праздников. В свою очередь, на простых трудовых шеях сидят про-

изводители повседневных и люксовых товаров, впаривающие свою продукцию как пролетариям, так и вышестоящим на социальной лестнице господам. Тут надо отметить, что в игре реализована честная экономика – если производитель парфюма живет далеко от зарослей всяческих потребных для производства трав, то он будет тратить больше времени на их поиск и сбор, получая в итоге меньше товара. Продавая меньше товара, древнеегипетский предтеча мадам Шанель сможет получить в итоге меньше продуктов и начнет жить впроголодь. Пожив таким образом некоторое время, ремесленник начнет ругать

ФАКТЫ

- 4** типа товаров повседневного потребления
- 6** типов люксовых товаров
- 1** фараон, чтоб править всеми
- 6** пирамид самых разных размеров
- 1** пирамида на экране – не больше



САУНДТРЕК ИГРЫ

В *Immortal Cities* очень приятное и мелодичное звуковое сопровождение, которое было записано с использованием африканских национальных музыкальных инструментов. Для самых любознательных на сайте игры приводится иллюстрация использованных при записи саундтрека музыкальных приспособлений с пояснением того, что именно изображено на картинке:

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| 1. Esraj | 2. Bulbul Tara |
| 3. Talking Drum | 4. Tuned Drum |
| 5. Mini-Djembe | 6. Tambourine |
| 7. Misc. Wooden flutes | 8. Maracas |



■ Еще раз о масштабах – скульптор ваяет статую для храма.



■ Уборка урожая в самом разгаре – на крошечных полях горбатятся десятки фермеров.



ПРЫЖКИ



■ Помимо *Children of the Nile*, прославленной общественности известен еще как минимум один древнеегипетский градостроительный симулятор – *Pharaoh*, отличавшийся спиритовой графикой и смешными масштабами..

во всем «бандуэльщина» с олигархами и всячески вредить правящему режиму, то есть тебе. В свою очередь, поставив парфюмерное жилище вплотную к источникам ресурсов, ты с удивлением обнаружишь, что до расположенного на отшибе магазинчика вообще никто из покупателей не доходит. А переусердствовав с количеством духовелов, ты перенасытишь рынок товаром, опять-таки оставив тружеников запаха в очень сложном финансовом положении, вплоть до того, что вместо работы они пой-

дут собирать подножный корм. Приходится искать золотую середину.

НАРОДНЫЕ КРОВОПИЙЦЫ

Выше трудового люда находятся госслужащие – жрецы, писцы, солдаты. Продавцы опиума для народа отвечают за работу храмов, школ, больниц и моргов, чье неадекватное функционирование может довести народные массы до состояния бунта (да у нас бабушка в подвале уже вторую неделю лежит!), писцы же собирают налоги с крестьян и

заезжих купцов, заодно подрабатывая на местной товарной бирже. Чем же занимаются солдаты, думаю, понятно без особых объяснений. Все они живут за твой счет, поэтому приходится блюсти баланс между количеством крестьян, которые платят налоги, и количеством клерков, которые эти самые налоги в прямом смысле слова проедают. И на самой вершине местной общественной пирамиды располагалась знать, которая мало того, что владеет собственными поместьями, так еще и держит в подчинении фермеров, собирая с них дань. Часть дани отдается тебе, часть идет на улучшение родовых гнезд, а чем больше это самое гнездо, тем большее количество

Местные, довольно хардкорные забавы не стыдно показать и публике, к играм совершенно равнодушной





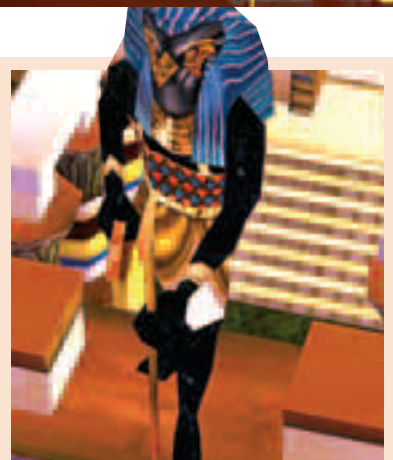
ферм оно может поддерживать (проще говоря, увеличиваться лимит на постройку новых ферм).

КУЛЬТЫ И ПИРАМИДЫ

Теоретически, означенная система функционирует довольно просто: понастроили всяких производств, храмов да больниц, и сидите, радуйтесь, ваше фараонство. Практически же, возникают проблемы. Например, храмов должно быть много, и в каждом – статуя богу, которому он посвящен. Статуи производятся из базальта, добывать который – совершенно отдельное развлечение. В качестве альтернативы их можно покупать, но придется заплатить солидными запасами продовольствия. Опять же, как известно, фараон не считается настоящим, пока не постройит пирамиду. Пирамиды здесь строятся долго и мучительно, зато обладают абсолютно правильными масштабами. В том смысле, если ты вдруг на пьяную голову решил соорудить Великую Пирамиду (которая будет возводиться несколько поколений фараонов), то по завершению стройки века ты получишь громадину, которая

ПОП-МИФОЛОГИЯ ЗА ПЯТЬ МИНУТ

Как известно, древние египтяне были не дураки насчет религии, вследствие чего египетский божественный пантеон разросся до головокружительных размеров – и это нашло свое отражение в игре. Богов здесь представлено солидное количество, причем в каждой новой миссии один из них назначается покровителем города – ему горожане хотят поклониться более всего. Остальные боги обычно ранжируются по степени своей значимости. Вот некоторые из них – Ра, бог солнца и вообще самый главный. Хорас – сокологоловое существо, бог солнца, покровитель мужчин, мальчиков и вообще обязателен к поклонению во всех городах. Осирис и Изида – муж и жена, родители Хораса. Изида отличилась тем, что когда Осириса прирезал его братик Сет и отправил вниз по течению Нила, она, увидев труп, плакала так, что вызвала самый настоящий разлив Нила (с тех пор и пошло).



даже при максимальном удалении камеры будет занимать весь экран (бегающие вокруг нее людишки – натуральные воши волосяные).

МИРОВАЯ АРЕНА

Когда просторы родного города окажутся слишком тесными для реализации твоих Грандиозных Планов, можно выйти на глобальную карту, где позволено чудить всякое. Например, посылать экспедиции в другие города или на разработку полезных ископаемых – по результатам у тебя может появиться новый источник дани,

открыться торговый маршрут или что-нибудь еще в том же духе. Заодно, при известном желании, вполне реально собрать армию нестыдных размеров и отправить ее с кем-нибудь сражаться – битва протекает за кадром, тебе выдают лишь статистику да количество раненых с убитыми. В случае победы ты, конечно же, захочешь воздвигнуть монумент в честь укрощения строптивых – такая возможность игровой тоже предусмотрена. К монументу прилагаются бонусы престижа и всяческие иные приятности.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

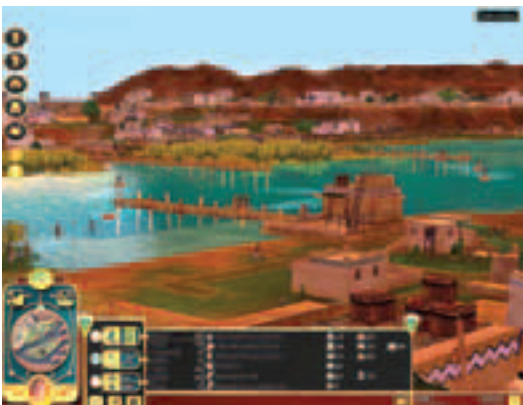
Game Rankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Комплексная, но не слишком сложная экономическая система.
– Иногда время в игре тянется чересчур уж медленно и неторопливо.
ГРАФИКА 9.0
+ Идеальный генератор роскошных египетских пейзажей.
– Сверхкрупные планы, к сожалению, выглядят далеко не идеально.
ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Замечательная музыка, которую можно и нужно слушать вне игры.
– Египтяне, общающиеся на английском, – довольно спорное решение.

ДИЗАЙН 9.0
+ Все стилизовано под Древний Египет.
– Отдельные части того же интерфейса могли быть поэстетичнее.
УДОБСТВО 7.0
+ Интерфейс можно убрать в любой момент с глаз долой специальной кнопкой.
– Нет серьезных статистических инструментов.

ИТОГО
Вся правда о терпких и жарких египетских ночах.



FOOTBALL MANAGER 2005

НОВОЕ ИМЯ ЛЕГЕНДЫ

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР



Текст: Илья Азар



Любитель кокаина Адриан Муту по-прежнему играет за «Челси».



«Бавария» разгромлена в Донецке. Почему бы и нет?

■	ЖАНР ИГРЫ
	Football manager
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Sega Enterprises
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Руссобит-М/GFI
■	РАЗРАБОТЧИК
	Sports Interactive
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 700MHz, 128MB RAM
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.8GHz, 512MB RAM
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.footballmanager.net

За месяц до выхода **Football Manager 2005** все англоязычные сайты спортивной и игровой тематики пестрели баннерами с логотипом игры и аршинной надписью: «У наркотика теперь новое имя». FM – это действительно наркотик. Привыкаешь с одной дозы. Отдаешь всего себя ему без остатка, пропадаешь из реальности, пропадаешь из жизни на месяцы, а потом выкарабкиваешься и через силу стираешь его с винчестера навсегда. Чтобы через год вновь кинуться головой в пучину. Время пришло.

Под личиной Football Manager скрывается небезызвестный **Championship Manager**. Все просто. Некоторое время назад разработчики из **Sports Interactive** поссорились с издателем **Eidos** и перебежали в стан

Sega, оставив в распоряжении врага права на орденосное название. Вполне понятно, что ребята не стали изменять делу своей жизни и изваяли нового Колосса Родосского жанра футбольных менеджеров. Судьба же поденных рабочих, корпящих над продолжением CM под присмотром **Eidos**, туманна. Противники должны были сойтись в равном бою, но **Eidos**, осознав, что расставание с **SI** было стратегической ошибкой, выкинула белый флаг: выход CM отложен. Приступим к осмотру легенды, и да не замутнит глаза мои наркотический дурман!

■ В ТОМ ЖЕ СТИЛЕ

Каждый раз, когда выходит новый менеджер, общественность волнуется и перешептывается в задыхающихся кулуарах. Всех, кто в теме, волнует только одно. Снова только

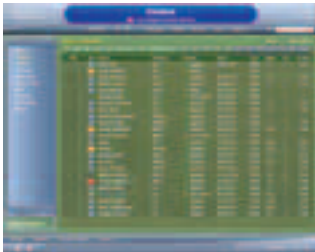
косметический ремонт? **SI** делает менеджеры уже более десяти лет и уже привыкла ограничиваться тонкой настройкой самых важных вещей, не тратя времени на украшательство. Репутация! Однако на этот раз вместе с названием пришлось менять и дизайн, чтобы хоть немного соблюсти приличия и законы. Ответственно заявляю, что именно так и должен выглядеть хедлайнер жанра. Кроме того, **SI** существенно переработала интерфейс в лучшую сторону, в частности, открыв для себя всплывающее меню а-ля Windows. Боже, какое счастье отправлять игрока на трансфер, не заходя в его профиль! Другие заметные нововведения носят, скорее, характер реверанса в сторону балаганного псевдоменеджера **Total Club Manager**: предматчевый обмен колкостями с тренером соперника, фотографии некоторых лицензированных игроков, ежемесячный обзор самых красивых голов и т.д. Зато впервые ты сможешь поиграть за минское «Динамо» в

Если пустить дело на самотек, в середине сезона ты обнаружишь, что поражения уже не чередуются с победами, а идут одно за другим



О КОМПАНИИ

■ Sports Interactive, состоявшая тогда из двух фанатиков футбола, выпустила свою первую игру в 1992 году. С тех пор более десяти лет SI занималась только *Championship Manager* ом. В 2004 году для компании наступили новые времена. Сменив издателя и название менеджера, SI вдруг начала делать не только футбольные игры. Летом вышел *Eastside Hockey Manager*, на очереди менеджер бейсбола.



чемпионате Белоруссии. Есть, конечно, и другие мелкие улучшения (это касается, например, трансферного рынка), благодаря которым играть в FM2005 очень удобно. К сожалению, жанровая специфика накладывает свои ограничения на полет фантазии, и, положив руку на сердце, утверждаю, что FM2005 – это существенно доработанный, но все же старый добрый *Championship Manager*. Что определено только к лучшему.

О РАЗУМЕ ПРОБОК

Пожалуй, самый революционный шаг в своей истории SI предприняла в ходе разработки CM4. Именно тогда, вняв мольбам слабых духом, разработчики имплантировали в игру визуальное отображение происходящего на поле. С тех пор ты наглядно видишь, как работает твоя тактическая



схема в целом и каждый игрок в частности. В FM в этом плане ничего не изменилось: «пивные крышечки» по-прежнему бодро перемещаются по зеленому сукну. Удивительно то, что эти крышечки играют в футбол, а не «катают мяч» как делают полигональные фигурки в TCM. Они действительно

думают, а главное, играют именно по той тактике, какую ты выбрал на этот матч. Искусственный интеллект в игре стабильно держит высокую планку, иногда приподнимая ее еще на несколько сантиметров. К огромному сожалению, заставить себя наблюдать за передвижениями кружков с номерами все девяносто минут почти невозможно. Слишком скучно, особенно на пятый сезон. Благо, есть возможность довольствоваться лишь ключевыми моментами игры. Еще одним важным минусом можно назвать серьезную заторможенность игры. Из-за того, что невозможна симуляция матча, каждый тур Лиги чемпионов

В ЭКСТРЕННОМ СЛУЧАЕ



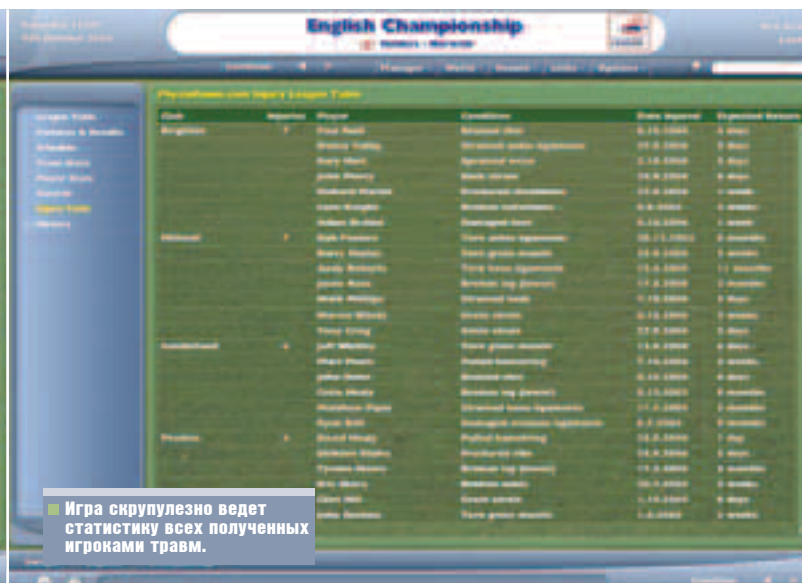
■ Моя любимая функция в FM2005 – это возможность в любой момент уйти в отпуск, как это сделал когда-то по болезни Романцев. Если тебе нужно срочно сбежать за хлебом в магазин, выгулять собаку или просто хочется попить чаю вместо того, чтобы руководить командой во время скучного межсезонья, то просто уйди в отпуск. Отдай указания своему помощнику, как ему поступать в сложных ситуациях, и ты свободен. Очень изящно.

НАСТОЯЩИЕ ДРУЗЬЯ

Как обычно, несколько слов о первенстве нашей страны. Чемпионат России продолжает с каждым годом прогрессировать. Вот и в FM2005 он выглядит солидно. Составы команд соответствуют реальному положению дел, а главное адекватны и их личные характеристики. В общем, никаких нареканий к ответственному за российский контент в игре у меня нет. Смело звони друзьям и приглашай в гости выяснять, кто же круче: ЦСКА, «Спартак» или «Зенит»? Хот-сит – единственная возможность для тебя увидеть друзей, ведь ты целыми днями напролет играешь в FM. Играть вместе еще интереснее, чем одному, главное объяснить родителям, почему эти парни живут теперь в твоей комнате.



■ Главным приобретением «Лидса» стал 40-летний Чилаверт. И ведь вырастает.



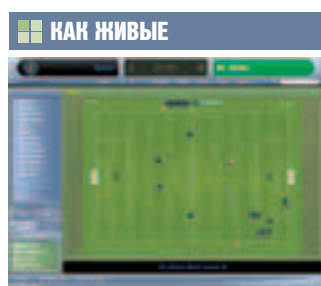
■ Игра скрупулезно ведет статистику всех полученных игроками травм.



■ «Лидс» – это моя слабость. Кстати, этот матч мои любимцы доведут до победы.



■ Приятно удивляет, что Лекхето уже не в «Локо». Мониторят Россию, значит.



■ КАК ЖИВЫЕ

■ Вот они хваленые пробки! Наблюдать за ними так же забавно, как за муравьями или бабочками. Крышки полностью имитируют поведение среднего футболиста. Они выкидывают мяч из-за боковой линии, в конце игры дружно убегают за пределы поля и радуются забитому голу около углового флажка. Если кто-то получил травму, то на поле выбегают крышечки-санитары. Дети копируют взрослых и делают это очень неплохо.



■ Чемпионаты СССР для SI не существуют. Ведь страны-то такой больше нет.



■ Главное меню игры. Обрати внимание на режимы Network и View Match.

растягивается на несколько минут. Впрочем, теперь в это время можно работать с командой, переключив просчитываемые матчи в фоновый режим. В любом случае, советую в компьютер еще немного оперативки.

■ ДЛЯ ОПОЗДАВШИХ

То, о чем я поведаю ниже, предназначено для глаз тех, кто еще никогда (всякое бывает) не играл в менеджеры SI. Остальные могут спокойно идти менять свои [неразбор-

чиво] рублей на маленькую коробочку счастья. Те, кто только вышел из комы или утробы матери, внимайте. FM – это очень серьезная игра. В ней традиционно нет такого попсового понятия, как общий рейтинг игрока. У каждого футболиста есть несколько десятков параметров со шкалой от 0 до 20 и цена, которая часто не соответствует реальной ценности игрока. Поэтому только в менеджере от SI процесс выбора игрока на пустующую позицию – занятие про-

должительное и безумно увлекательное (сколько радости доставит покупка и возвращение неизвестного, но очень талантливого юнца из Африки). Кроме того, по каждому игроку есть детальная информация о его карьере с забитыми голами за каждый год.

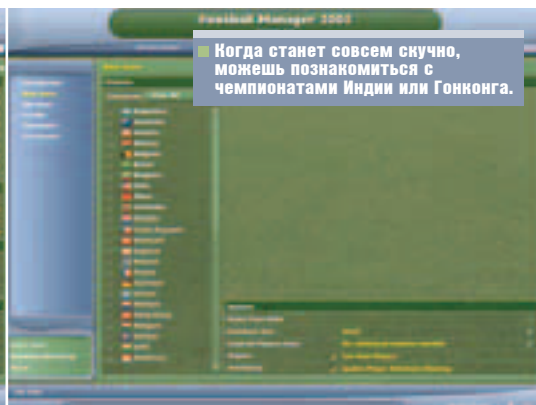
■ ВЫТАЩИТЬ БЕГЕМОТА

По сравнению со своим извечным конкурентом – менеджером от EA Sports – Football Manager выглядит истинным аскетом. Того, что не имеет отношения непосредственно к футболу, в игре нет. Заниматься обустройством территории, строительством футбольной школы или увеличением стадиона – не барское дело. В

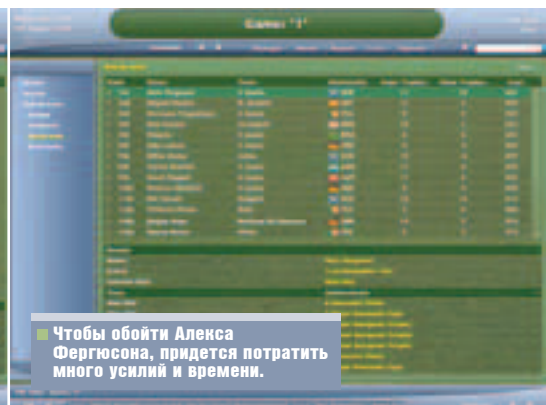
В отличие от полигональных футболистов из TSM, местные «пивные крышечки», играя в футбол, думают



■ Сделай из сына Ильи Цымбаларя лидера «Спартак» 2014 года.



■ Когда станет совсем скучно, можешь познакомиться с чемпионатами Индии или Гонконга.



■ Чтобы обойти Алекса Фергюсона, придется потратить много усилий и времени.



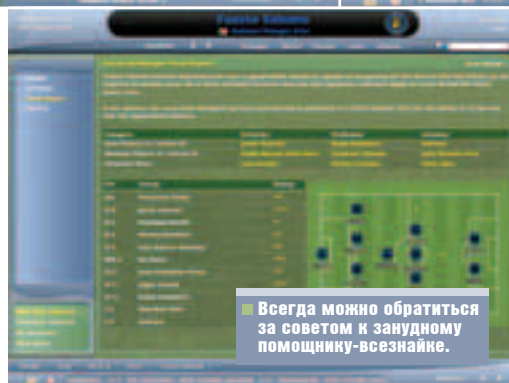
Правильно организовать тренировочный процесс – задача не из легких.



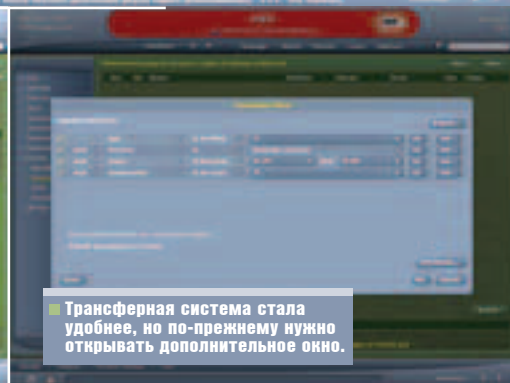
В игре срок дисквалификации Титова пролетит много быстрее, чем в жизни.

ФАКТЫ

- 16 млн долларов стоит форвард «Спартка» Фернандо Кавенаги
- 3 лучших гола чемпионата выбираются каждый месяц
- 51 страна, доступная для игры
- 7 «Локомотива» являются игроками сборной
- 8 раз Алекс Фергюсон приводил МЮ к чемпионству
- 13 место заняло московское «Динамо» в 2004 году



Всегда можно обратиться за советом к занудному помощнику-всезнайке.



Трансферная система стала удобнее, но по-прежнему нужно открывать дополнительное окно.

этой игре ты именно футбольный тренер, а не мастер на все руки, в свободное время делающий игрокам массаж. Кстати, вынужден посоветовать неопытному тренеру освоить искусство с мирнобюджетного TCM. FM не делает поправок для новичков – уровень сложности только один: трудный. Не исключен вариант, что прежде, чем ты найдешь подходящий тактический вариант из десятков предложенных, у тебя уже не будет работы. Ни в коем случае нельзя спускать руки к тренировкам. Если пустить дело на самотек, в середине сезона ты обнаружишь, что поражения уже не чередуются с победами, а идут одно за другим. В игре коман-

ды наступил спад, пришло время прощаться с мечтами о чемпионстве. Путь к победе лежит через множество преград и черновую работу на отдаленную перспективу. О хлявье TCM, когда победы конвейером идут одна за другой, успевай только нажимать "Proceed", придется забыть. Освоить FM2005 и войти тем самым в элитарный клуб – это серьезное испытание, пройти которое под силу лишь уверенным в себе, сильным личностям.

КУЛЕР В СТУДИЮ!

Не пытайся уличить меня в субъективности оценок, мой пылливый читатель. Западная пресса тоже захлебывается

хвалебными эпитетами. Единственное, что несколько беспокоит некоторых рецензентов, – это отсутствие серьезных нововведений. Но позволь, разве надо что-то кардинально менять в совершенном продукте? FM2005 – серьезный, сложный и очень качественный менеджер для тех, кто понимает. Он – как славное «Бордо», со всех сторон теснимое чилийскими и австралийскими выскочками, но остающееся для настоящих ценителей эталоном красного вина. Новый менеджер SI – продукт высшей пробы. В этом году у него по-прежнему нет конкурентов. Так что, если ты живешь футболом, дышишь футболом, то не сомневайся ни минуты и играй.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

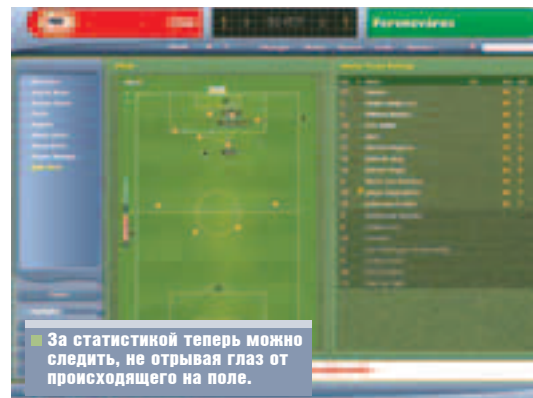
Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.4

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0	
+	Самый интересный и реалистичный менеджер из ныне существующих.
-	Игра слишком академична. Вялые попытки оживить ее провалились.
ГРАФИКА 8.0	
+	Какие минусы могут быть у текстовых таблиц? Все очень симпатично.
-	По полю могли бы бегать фигурки игроков из настольного футбола.
ЗВУК И МУЗЫКА 6.0	
+	Ничего лишнего. А скромность, как говорится, красит.
-	Музыка в игре отсутствует, как класс. Звук матча не хватает живости.
ДИЗАЙН 9.0	
+	Минимум нереальных результатов. Мощный искусственный интеллект.
-	Слишком медленно просчитываются результаты матчей.
УДОБСТВО 9.0	
+	Всплывающие меню. Идеальный интерфейс работы с составом.
-	Немного неудобная система управления тактикой и трансферами.
ИТОГО	
Игра, способная вытащить тебя из реальности очень и очень надолго.	



За статистикой теперь можно следить, не отрывая глаз от происходящего на поле.

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordaj лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

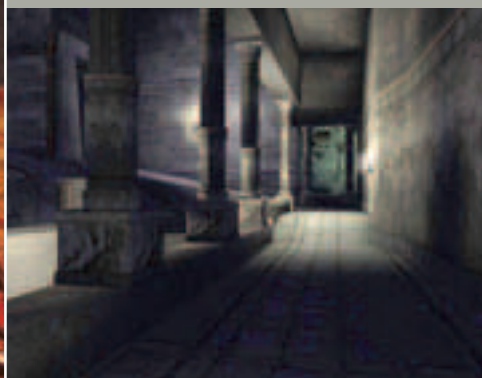
...И МНОГО-МНОГО ИНТЕЛЛЕКТА



Текст: Олег Шолохов



■ Как и следовало ожидать, могила – довольно мрачное место.



■ А движок-то вполне бы и шутер потянул.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	The Adventure Company
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Руссобит-М/GFI
■	РАЗРАБОТЧИК
	Detalion
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.dormeuse.info

В это почти невозможно поверить, но не все расхитители гробниц – грудастые феминизированные до мозга костей дамочки, не расстающиеся с пистолетами даже в душе. Некоторые из них и не дамочки даже вовсе. Да и пистолеты для осквернения чужих могил нужны отнюдь не всем. Кое-кому для этого вполне достаточно флорастера и знания хотя бы трех букв алфавита. А кому-то – и того меньше...

Sentinel: Descendants in Time – игра, издаваемая **The Adventure Company**, которая, похоже, провозгласила своей миссией дать поклонникам квестов столько игр этого жанра, сколько те вообще в состоянии переварить. По странному стечению обстоятельств в большую часть того добра, ко-

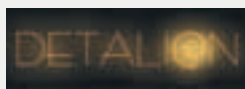
торое предлагает этот издатель, не захочет играть даже очень-очень соскучившийся по квестам квестоман. Однако даже **The Adventure Company** иногда может помочь появлению на свет действительно запоминающемуся и необычному проекту. Впрочем, издателю стоит сказать спасибо лишь за то, что он оказал посильное содействие студии **Detalion**, где работают действительно талантливые люди. Всем тем хорошим, что есть в **Sentinel**, мы обязаны именно им.

■ ЕЩЕ ЧЕРЕЗ 2000 ЛЕТ

Через 1900 лет Земля, наверное, станет очень странным местом. Одни убеждены, что к этому времени всех нас поглотит Армагеддон. Другие верят, что любимая наша планета загнетса сама по себе. В **Detalion** вот считают, что к тому времени на ней будет жить

новая цивилизация. И надо же было такому случиться, что у одного из представителей этой самой цивилизации другие ее представители похитили сестру. И хотя времена меняются, но родственников все равно выручать надо. Во всяком случае, Бени (так зовут главного героя) считает именно так. Знаю, что подобная завязка банальна до чертиков, и приличному проекту она едва ли подходит. Но в **Sentinel** о сестре и злодеях-похитителях тебе придется думать меньше всего. Это не детектив и не приключенческая история. **Sentinel** совсем не об этом. Здесь все решает стиль и подача материала... Не проводить параллели между **Sentinel** и **Myst** просто невозможно. Не может быть двух мнений насчет того, какой именно квест всех времен вдохновлял разработчиков. Это становится понятно и по дизайну игры, и по царящей вокруг атмосфере. Однако сказать, что у **Sentinel** нет лица и собственного стиля, было бы кощунственно.

Не у всех найдется время читать умные книжки, претендующие на философичность, а тут тебе все это подносят на блюдечке



О КОМПАНИИ

■ Detailion не впервой создавать безумные фантазмагоричные проекты. В 2001 компания выпустила довольно популярный в России *Schizm*, а еще через два года – его сиквел (в США игра известна под названием *Mysterious Journey II*). Кстати, *Sentinel* создавалась именно на движке этого проекта.



Бени долгое время был обычным расхитителем гробниц. Правда, занимался он своим ремеслом не столько ради наживы, сколько из любви к тайнам истории. Но даже такой опытный гробокопатель едва ли мог представить, насколько важной однажды может оказаться разгадка этих тайн для него лично.

В могиле за номером 35 хранится нечто настолько ценное, без чего похитители сестры Бени не мыслят себе существования. Главному герою ничего не остается, кроме как отправиться на поиски сокровищ. Но могила оказалась обитаемой. Бени встретила довольно приветливая (на первый взгляд) девушка по имени Дормуз. «Защитная программа!», – догадался сообразительный Бени. Наверное, так. Во всяком случае, именно такой вывод напраши-

вается, если судить по поведению Дормуз: приветливая – то она приветливая, а куда не надо, посторонних не пускает. Но, вот незадача, девушка оказалась на редкость разговорчивой. Ее, конечно, можно понять: просидеть столько лет в гробнице в одиночку – любому после такого захочется

поговорить. Но нет бы ограничиться обычным светским трепом – расспросила, что произошло в мире за последнюю тысячу лет, и успокоилась. Так нет, она же в философские дебри полезла. И давай расспрашивать Бени о том, насколько тот уверен в виртуальности ее, Дормуз, существования и реальности существования своего собственного. Любит эта красавица поговорить и об этической стороне разграбления могил представителей умерших цивилизаций. Как, интересно, она догадалась, что в Бени давно дремлет солипсисто-скептик, страдающий, к тому же, комплексом неполноценности, и

ФАКТЫ

- 7** незабываемых, потрясающе разнообразных миров
- 2** центральных персонажа. Других тут просто нет
- 10-15** часов вам понадобится на прохождение игры
- 10** минут размышлений достаточно для решения большинства головоломок

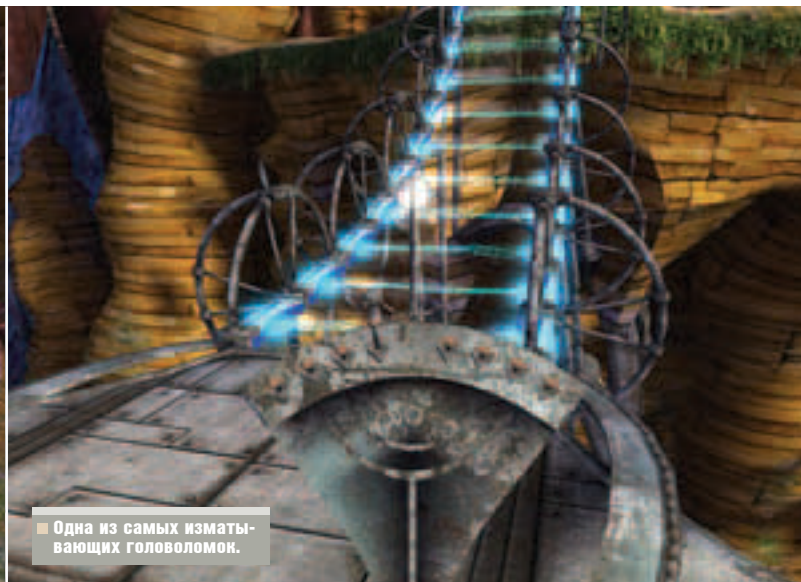


ВЫХОД ВСЕГДА ЕСТЬ

Уровень сложности головоломок в игре колеблется довольно сильно. Однако очень сложных паззлов ты здесь все-таки не найдешь. В то же время, даже профи иногда могут зайти в тупик и блуждать по окрестностям, не зная, что же именно от них требуется. Чтобы этого избежать, можно включить систему подсказок, которая, надо заметить, реализована на удивление грамотно. Подсказки – это отнюдь не спойлеры. Они лишь помогут тебе понять в общих чертах, что нужно сделать в данной локации. Как это сделать, ты все равно должен будешь решить сам. Однако это уже вряд ли займет у тебя много времени.



■ По счастью, хищники тут не водятся.



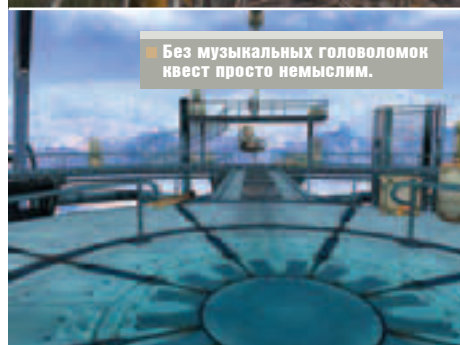
■ Одна из самых изматывающих головоломок.



■ Мостов в игре очень много. Каждый следующий еще красивее предыдущего.



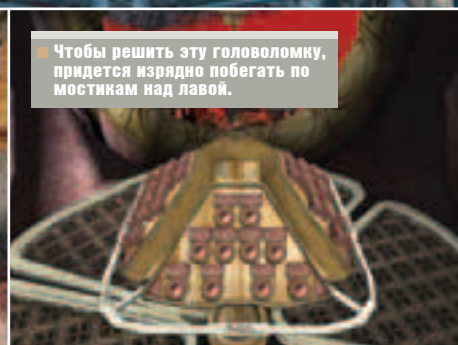
■ Лабиринт только кажется безвыходным.



■ Без музыкальных головоломок квест просто невыносим.



■ Оказывается, пальмы растут и над озерами лавы.



■ Чтобы решить эту головоломку, придется изрядно побегать по мостикам над лавой.



■ ПИСАТЬ ТАК ПИСАТЬ

■ Над сценарием *Sentinel* работал австралийский писатель Терри Даулинг (Terry Dowling). До этого *Detalion* уже прибегала к его услугам, когда создавала *Schizm*. Судя по всему, сотрудничество с Даулингом становится все более плодотворным.

что все эти мудреные речи – как раз то, что нужно, чтобы заставить его сомневаться в чем угодно? Вообще (это уже кроме шуток) беседы главного героя с Дормуз – едва ли не главное, что привлекает в игре. Других персонажей в *Sentinel*, считай, и нет, а Бени мы даже ни разу не сможем увидеть, так что все происходящее воспринимается едва ли не как моноспектакль, но представить себе игру иначе просто невозможно. Да и не хочется. Не у всех нас найдется время и же-

вание читать умные книжки, претендующие на философичность, а тут тебе всю эту картезианскую радость подносят на блюдечке. Да еще как подносят!.. Во времена, когда даже квесты начали поспеть, приятно, черт побери, назвать *Sentinel* одной из самых умных игр последних лет.

■ ОСКОЛКИ БУДУЩЕГО

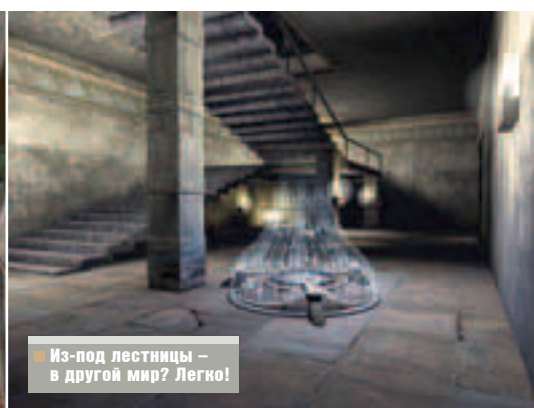
Большую часть времени нам предстоит провести не в могиле за номером 35, а в мирах, кусочки которых воссоздает Дормуз, чтобы показать

Бени (зачем бы это?), где она жила много веков назад. В каждом из этих миров нас ждет большая головоломка. Чтобы разгадать ее, обычно нужно решить несколько пазлов поменьше. Хотя все они связаны с использованием тех или иных механизмов, однообразными их не назовешь никак. Что еще важнее, даже самые сложные из них имеют удивительно логичное и изящное решение, которое становится почти очевидным, стоит лишь внимательно осмотреться вокруг и провести несколько минут в раздумьях. Для успешного прохождения многих испытаний придется вооружиться ручкой и бумагой, однако искать запрятанные по мирам иероглифы или

Во времена, когда даже квесты начали поспеть, приятно, черт побери, назвать Sentinel одной из самых умных игр последних лет



■ В мрачной камере можно и дух перевести.



■ Из-под лестницы – в другой мир? Легко!



■ Снежная страна завораживает своей красотой.



■ Такие вот подсказки просто бесценны.



■ Дормуз отнюдь не секс-бомба, но что-то в ней есть потрясающе притягательное.

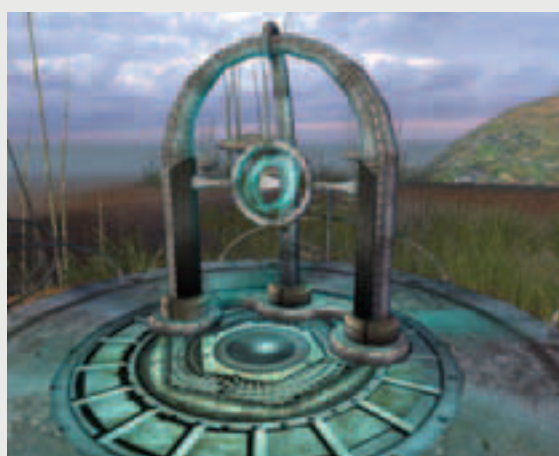
читать зашифрованные тексты нас не попросят. Все головоломки в игре исключительно вменяемы. Хотя к сюжету отношения не имеют практически никакого. Они не кажутся чем-то искусственным, однако приходится признать, что и без них мир Sentinel мог бы прекрасно существовать (если, конечно, не считать того, что в этом случае нам бы нечего было делать). Не особенно вдохновляет и тот факт, что для решения некоторых головоломок приходится довольно много бегать по одним и тем же локациям. Иногда утомляет.

■ КАРТИНА НА ВЕКА

Хотя по скриншотам может показаться, что в Sentinel мы видим лишь плоские отрендеренные фоны, это глубокое заблуждение. Игра трехмерна, аки самый трехмерный из шутеров. Свобода передвижения главного героя практически ничем не ограничена, хотя упасть с обрыва он не может (что скорее приятно, чем наоборот). Необходимость выискивать крошечные пиксели, в которые нужно тыкнуть мышкой, отсутствует как класс.

■ ПРЕДАНИЯ СТАРИНЫ

Цивилизация, к которой принадлежит Дормуз, называется Тастан. По сюжету игры, она исчезла за много лет до того, как Землю заселили новые люди. Все, что нам изначально известно о Тастане, — это то, что представители этой цивилизации достигли небывалых высот технического и, судя по всему, духовного развития. Однако почему-то они все-таки вымерли. Бени же так интересуется достижениями древних потому, что они жили совсем иначе, чем его народ. У древних, например, были войны, о которых Бени только в книжках читал. Эти и многие другие факты не раз заставляют задуматься над тем, что же это за цивилизация такая Тастан? Уж не имеет ли она к нам какого отношения?



Предметов нам собирать почти не приходится, а все механизмы-головоломки обладают настолько внушительными размерами, что не заметить их очень трудно. А еще Sentinel божественно красива. Большинство миров выглядят так, что там действительно можно было бы умереть, ни о чем не жалея. Вряд ли справедливо будет назвать игру самым красивым квестом, но художники и дизайнеры из Detalion все же проделали титанический труд. В их таланте сможет усом-

ниться разве что слепой. Еще первый Myst в свое время доказал, что даже очень умный и необычный квест может стать бестселлером. Создателям Sentinel удалось почерпнуть из легендарного сериала очень многое. Впрочем, клон этот проект не является ни в коей мере. Скорее — духовным наследником. А вот рекордные продажи игре все-таки не светят. Потому что Myst, как ни крути, может быть только один. Наверное, так оно и должно быть.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.0

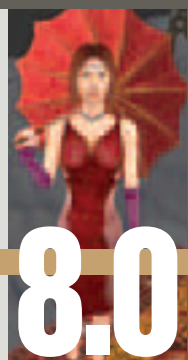


■ Призрак Syberia бродит по Европе...

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ И без того великолепный сюжет авторы сумели еще и прекрасно подать.
- Кому-то диалоги покажутся слишком замумными и не очень содержательными.
ГРАФИКА 9.0
+ Миров у разработчиков получились удивительно живыми и красочными.
- Уровень детализации некоторых локаций не дотягивает до эталонного.
ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Голос Дормуза завораживает и гипнотизирует. Просто бесподобно!
- Голос главного героя впечатляет чуть меньше. Но все равно впечатляет.

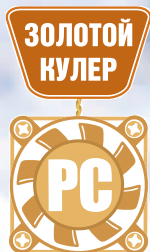
ДИЗАЙН 8.0
+ Большинство из посещенных миров вы не забудете еще очень долго.
- Некоторые миры явно проигрывают другим по оригинальности и красоте.
ИНТЕРФЕЙС 9.0
+ Ничего особенного, но для квеста интерфейс в игре почти идеальный.
- Некоторые кнопки могли бы быть побольше, чтобы на них проще было жать.
ИТОГО
Даже на фоне гениального Myst IV Sentinel не поблекнет и не потеряется.



8.0

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

МНОГО ЛЕТ СПУСТЯ



Текст: Михаил Панюшкин



■ Сейчас героиня придет в себя и сильно удивится.

■ А когда-то о нас писали в газетах...

■	ЖАНР ИГРЫ
	Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	DreamCatcher Interactive
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Руссобит-М/GFI
■	РАЗРАБОТЧИК
	Kheops Studio
■	ПОЙДЕТ
	Процессор PIII 500 Mhz, 128Mb RAM
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор PIII 1 Ghz, 512Mb RAM
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.mysteriousislandgame.com

Каждый из нас (ну, по крайней мере, многие) в детстве читал множество произведений Жюль Верна. Я, например, вообще прочел все собрание сочинений, которое до сих пор стоит дома на полке (кстати, надо будет перечитать). Пожалуй, сложно как-то особо выделить хоть один из романов писателя – все они великолепны. Но есть все же одна вещь, стоящая в моем сознании особняком: «Таинственный остров».

Похоже, разработчики из **Kheops Studio** полностью разделяют мое мнение по поводу литературных качеств вышеупомянутого произведения. Нас только, что даже сподобились сделать игру, сюжет которой создан на его основе. Почему я говорю, что «создан на основе»? Потому что авторы сюжета

реалисты, и не хуже нас понимают, что в прошлое не вернешься. Время не воротишь вспять, но пространство-то нам подвластно! И поэтому всегда можно вернуться. Вернуться на Таинственный остров. Итак, **Return to Mysterious Island**.

■ НЕВОЛЬНЫЕ РОБИНЗОНЫ СОВРЕМЕННОСТИ

Кто сказал, что современные технологии позволили полностью обезопасить путешествия? Ничего подобного! Твоя жизнь все равно в опасности. Особенно, если ты пускаешься в кругосветку на крохотной лодочке. И попадаешь в шторм. Как главная героиня игры – Мина. Навигатор-одиночка, она отправилась в плавание, дабы побить какой-то там рекорд. И вот теперь она осталась одна-одинешенька, почти без вещей, лишь с... сотовым телефоном, у которого

(о проклятье цивилизации!) как назло села батарейка. Так что, помощи извне ждать не стоит, надо справляться своими силами.

И наша подопечная, разумеется, при активном содействии игрока, разворачивает бурную деятельность. В процессе игры выяснятся интересные подробности. Окажется, что на самом деле мы попали на *тот самый* Таинственный остров, на котором даже обнаруживаются остатки поселений старых колонистов... К сожалению, закончится все, как всегда, боевыми роботами. Ничего не попишешь: сейчас так модно, йоу. Вообще, вот уже года три как описывать игры стало чрезвычайно сложно. Чтобы более-менее подробно охарактеризовать любой проект, достаточно назвать совокупность жанров, на поле которых он играет, и каждый более-менее опытный читатель поймет, о чем идет речь. На фоне этого торжества унификации RTMI несколько не выделяется – это еще одна авантюра с пререндеренными картинками и возможностью

...из книги взято очень многое, вплоть до ситуаций. Помните момент, когда Гранитный дом захватили обезьяны?



О КОМПАНИИ

■ Молодая французская геймдевелоперская компания Kheops Studio, офис которой расположен в Париже, была основана в 2003 году. До *RTMI* успела выпустить еще одну игру, очень схожую по технологии, но с совершенно иной тематикой – *Egyptian Prophecy*. Утверждают, что занимаются одновременно разработкой нескольких игр сразу. Ждем сюрпризов.



360-градусного обзора. Однако есть, конечно, у нее некоторые нюансы...

■ БЕЗУМНЫЕ КОЛЛЕКЦИОНЕРЫ

Как мне кажется, Жюль Верн не одобрял вещиизма. Да, конечно, в своих рассказах он зачастую писал о множестве всевозможных приспособлений, но банальная страсть к собирательству ему, кажется, была чужда. Как бы поразился он, увидев *Return to Mysterious Island*! Как, кроме как «мечтой Коробочки», можно назвать квест, в котором под инвентарь отведено восемь групп по шестнадцать слотов каждая? Ближе к середине игры мы просто тонем в хламе. Уже забываешь, где же у тебя находится тот самый кусок мыла, который ты когда-то там на-



шел. Ситуация усугубляется еще и тем, что далеко не все предметы необходимы для прохождения игры, а большую их часть можно употребить не одним единственным способом. Например, яйцо можно съесть. А можно испечь из не-

го пирог. Можно прижать раздвоенной палкой змею, а можно привязать к первой острый камень, и таким образом получить копье.

Что самое ужасное, из всех этих предметов можно еще и создавать новые посредством комбинации уже существующих. Причем, точно так же, как вещи можно использовать по-разному, так и для получения одной и той же сборки можно применить различные комплектующие. Например, пресловутое копье можно сделать из той же раздвоенной палки, а можно – из расщепленной доски, отломанной от старой лодки. Испечь пирог можно с апельсинами, а можно

■ ФАКТЫ

- 16** предметов помещается в каждом слоте
- 8** таких слотов есть у персонажа
- 50** предметов в инвентаре – не предел
- 2** предмета нужно для сборки нового
- 5** предметов может понадобиться для того же самого



■ ПОЛОМАННЫЕ ГОЛОВЫ ИГРОКОВ

Кроме стандартных квестообразных задач, нам предстоит решать еще и головоломки. В последнее время большинство игр, даже славающихся способностью преподнести загадки логично (ну, например, из серии *Nancy Drew*), стали делать это неудовлетворительно. *RTMI* же держит марку, и если головоломка вдруг появилась, то будь уверен: она будет к месту. Впрочем, если неохота ее решать, то почти всегда можно найти другой путь. Например, чтобы обезвредить перегораживающие проход лазеры, можно поломать голову. А можно тупо пустить мартышку со связкой динамита, дабы она подорвала контролирующий орган. Правда, для этого динамит нужно еще сделать. Сначала нужно приготовить нитроглицерин, а для этого... Короче, читай книгу, в ней есть все рецепты. Кстати, необходимость решать множество головоломок – это только один способ закончить игру. А прийти к финалу можно несколькими способами...



■ Мельница. Нам предстоит сделать немало, чтобы она заработала!



■ Типичные для RTMI загадки.



■ Горные пейзажи. Тут можно найти уголь и прочие нужные вещи.

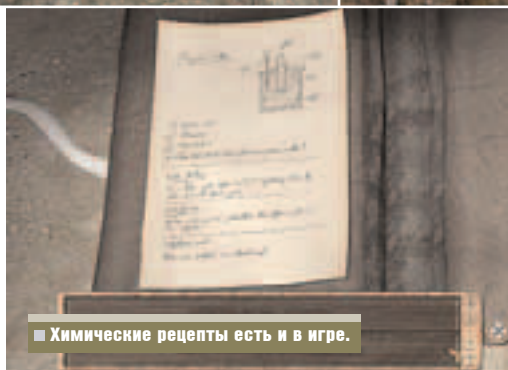


■ А вот и карта нашего острова, острова Линкольна.

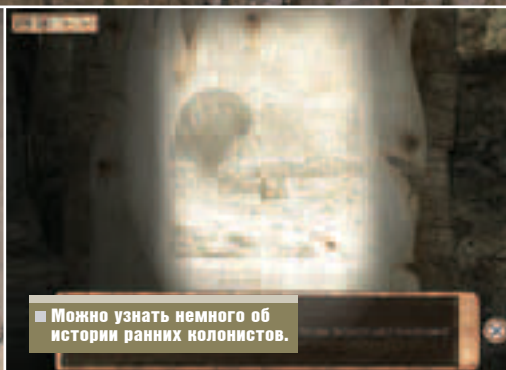
■ АРКАДНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ



■ Кстати, и не надейся, что современная игра может обойтись без элементов экшна! Правда, здесь они достаточно дохленькие, но поиграть в тир все же придется. Из пушки пострелять или из ружья... Хорошо хоть, что смерть в игре не настоящая, понарошку. Если твоя подопечная вдруг откидывает свои прелестные копытца, игра начинается с предыдущего экрана. Очень удобно.



■ Химические рецепты есть и в игре.



■ Можно узнать немного об истории ранних колонистов.

с лимонами. Вместо свечки можно сделать жировой светильник, но функциональное его назначение будет точно такое же!

■ ЗАБЫТЫЕ КОРАБЛИ ПРОШЛОГО

От многочисленных комбинаций голова идет кругом, и, честно говоря, мне это очень нравится. Потому что, в отличие от большинства квестов, не занимаемся мы поиском «той самой штуковины, с помощью которой можно собрать ту самую фиговину», а действительно вынуждены напрягать свое серое вещество, и думать, как использовать те или иные вещи, потому как банальный перебор, в отличие от других

представителей жанра, практически невозможен. Кстати, очень поможет в прохождении игры и сама книга «Таинственный остров». Ведь в ней изложены всевозможные химические формулы и примеры остроумного использования большей части предметов, которые можно найти в игре. Вообще, из книги взято очень многое, вплоть до ситуаций. Помните момент, когда Гранитный дом захватили обезьяны? Так вот, при определенных условиях такое может случиться и в игре. Но, в отличие от книги, где решение проблемы лохматых недругов было брутальным, здесь можно не только использовать ружье, но и, например, напоить мартышку

алкоголем или испугать ее змеюкой в клетке.

■ ДОЛГИЕ ВЕЧЕРА СОВРЕМЕННОСТИ

Пожалуй, единственной претензией к игре является то, что она ну просто непросто короткая. Даже с учетом нескольких концовок, ее можно пройти два-три раза. А это очень, знаешь ли, обидно: всегда хочется, чтобы хорошо было побольше, а уж если его настолько мало... И все же, это чрезвычайно достойная игра. Не слишком сложная, но слишком интересная и увлекательная. Как раз такая, чтобы приятно провести парочку зимних вечеров.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.1

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

<p>ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 9.0</p> <p>+ Множество способов использования предметов, путей решения головоломок.</p> <p>- Кого-то может шокировать количество мусора, которое у нас имеется в инвентаре.</p>	<p>ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 8.0</p> <p>+ Красивые пейзажи Таинственного острова, мистический Наутилус – красота!</p> <p>- Все выглядит несколько безжизненным. Побольше бы анимации!</p>
<p>ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 5.0</p> <p>+ Абсолютно стандартная для такого рода игр, немного видео, немного статичности...</p> <p>- Ну, сколько уже можно мучить этот прескучный движок? Придумайте новое!</p>	<p>ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 10.0</p> <p>+ Все чрезвычайно удобно, большой инвентарь, можно группировать предметы.</p> <p>- Никаких нареканий не вызвал.</p>
<p>ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0</p> <p>+ Прекрасная, немного таинственная музыка, качественно записанные звуки...</p> <p>- Хорошо, но мало. И дайте уже таблетку от жадности!</p>	<p>ИТОГО</p> <p>Один из лучших представителей жанра. Побольше бы анимации, и все было бы просто замечательно.</p>



8.0



НЕРЕАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ РЕАЛЬНЫХ БРАТКОВ.

ПАЦАНЫ

НЕ ПЛАЧУТ



**УБИЙСТВЕННО СМЕШНОЙ МИСТИЧЕСКО-БАНДИТСКИЙ
КВЕСТ ДЛЯ ПРАВИЛЬНЫХ ИГРОКОВ!**



L'Art

©2005 «L'Art» All rights reserved. ©2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. © 2005 «Руссобит-М»
Все права защищены. • www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums>

GFI
GAME FACTORY INTERACTIVE

РуссОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

GALACTIC CIVILIZATION: ALTARIAN PROPHECY

ГИБЕЛЬ МОЗГА



Текст: Михаил Панюшкин



■ Экран менеджмента планеты. Кнопочек то, кнопочек!



■ Управление глобальными параметрами и наша доля в сенате. Впечатляет!

■	ЖАНР ИГРЫ
	Turn-Based Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Strategy First
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Stardock Corporation
■	ПОЙДЕТ
	Процессор PIII600, 128Mb RAM
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор PIII1000, 512Mb RAM
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.galciv.com/expansion.asp

Игры разные бывают. Например, встречаются среди них однодневки: поразвлекся немного и забыл. Гораздо реже появляются вещи, которые хочется загружать снова и снова, пытаться разобраться во всех тонкостях, пройти все сценарии, стать настоящим гуром. Увы, рано или поздно и они надоедают, и тогда вся надежда лишь на аддоны, которые помогают продлить удовольствие еще на некоторое время.

Именно ко второй категории игр и относится *Galactic Civilizations*. Она поглощает все свободное время и напрочь вырывает из реального мира. Однако через некоторое время, когда все тонкости изучены, бесконечные сражения на случайных картах теряют свою привлекательность. Тут и приходит на

помощь долгожданный аддон – *Galactic Civilizations: Altarian Prophecy*.

■ ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ЗНАЕТ

А что за зверь такой, этот GCiv, спросишь ты? Представь себе эдакий коктейль из двух достаточно близких по духу игр: *Civilization* и *Master of Orion*. Причем, от второй в букете напиток присутствует тематика, принцип развития технологий, жестокие битвы за обитаемые планеты и т.п., а от первой – обилие микроменеджмента, принцип боевых действий и то неуловимое, что называется «духом игры». Некоторые журналисты даже брали на себя смелость называть творение Stardock «Цивилизацией в космосе», хотя мне такое определение не кажется верным: Gciv – это вполне самостоятельная и самобытная игра, просто попавшая

в такую тематику, где сложно сделать что-то, не похожее на уже существующие аналоги. В общем, всем любителям жанра рекомендую.

■ ДЛЯ ИСТИННЫХ ЦЕНИТЕЛЕЙ

Altarian Prophecy, в отличие от оригинальной игры, посоветовать каждому нельзя. Это продукт исключительно «для своих». Никаких особых космических или глобальных изменений не присутствует. Только самое необходимое. Прежде всего, это появившийся (накопец-то) режим кампании. На диске с аддоном есть лишь одна, «Altarian Prophecy», обладающая достаточно простым, но, тем не менее, весьма привлекательным сюжетом.

Итак, к двадцать второму веку люди успели встретиться с пятью различными цивилизациями. Наибольший интерес представляли, безусловно, Алтарианцы. И не потому, что они были как-то особо технологически продвинуты. Они были очень похожи на людей, а по утверждению рас, обладающих

Для тех, «кто понимает», – это must have. Поклонники наслаждаются и новыми кораблями, и новыми технологиями



О КОМПАНИИ

■ Компания Stardock известна, прежде всего, своими продуктами по улучшению внешнего вида Windows. Помнишь, например, Object Desktop и BootScreen? Так вот, это они сделали. В игровой области известны своей космической стратегией *Galactic Civilizations*, об адде-оне к которой ты сейчас читаешь.



обостренным нюхом, даже пахли точно так же. На протяжении девяти сценариев, сложность которых возрастает от простого к неимоверно сложному, нам расскажут о том, почему же это так. Кроме того, земляне познакомятся с двумя новыми расами – Dominion of the Corx и Drath. По утверждению авторов, они обладают каким-то особым искусственным интеллектом, но я, честно говоря, разницы между их поведением и поступками иных рас не заметил. Так вот, эти две новые цивилизации как раз и владеют секретом происхождения Алтарианцев. А еще они знают об одном пророчестве, которое предсказывает смерть галактики, и... В общем, скучать не придется, каждый новый сюжетный поворот становится неожиданностью, и заставляет по-новому взглянуть на мир GCiv.

Кому-то может показаться, что девять миссий – это мало, но на самом деле это не так. Каждая из них представляет собой полноценное сражение на карте размером от medium до huge, так что на прохождение всех их понадобится не менее недели,

да и то, если играть по три-четыре часа в день. Неслабая перспектива, не правда ли? Ну а если тебе и этого мало, то ты всегда можешь скачать дополнительные кампании с сайта разработчика. В общем, кампании – это здорово!

ЕЩЕ СЕМЬ КАПЕЛЬ

Нововведения не исчерпываются одной лишь кампанией. Может быть, ты помнишь, что в оригинальной игре карты каждый раз генерировались рандомно? Это, безусловно, увеличивало потенциал повторного прохождения, однако накладывало и свои ограничения, например, невозможность создания тематических миссий. Дабы увеличить ценность продукта, Stardock-овцы вложили в аддон еще и замечательный редактор, который позволяет создать галактику мечты, именно такую, как ты хотел. Он чрезвычайно удобен в работе, и, разумеется, позволяет не только расставлять звездные системы, но и определять их принадлежность, а также устанавливать корабли, астероиды и прочую дребедень на свои места.

Ко всему этому добру прилагается и редактор сценариев, в котором, кроме всего прочего, предусмотрена возможность создания и «размещения» на карте событий, происходящих при выполнении определенных условий. Пока их количество невелико, но разработчики клянутся, что расширят список. Приятно и то, что сценарии не привязаны к картам. Не сомневаюсь, что Интернет-комьюнити этим воспользуется. Венчает инструментарий разработчика редактор кампаний, который позволяет сформировать из отдельных миссий полноценную историю. Для креативных личностей – в самый раз.

КТО ПОНИМАЕТ, ТОТ ВЫБИРАЕТ

В общем, ситуация с аддоном абсолютно ясна. Для тех, «кто понимает», – это однозначный must have. Поклонники наслаждаются и новыми типами кораблей, и дополнительными ветвями технологий, и полноценной галактической энциклопедией. Тем же, кто с GCiv не знаком, рекомендую обязательно исправить это досадное недоразумение.

ФАКТЫ

- 2** новые расы
- 4** новых типа корабля
- 10** типов сценариев для Metaverse
- 3** редактора – карт, сценариев, кампаний
- 7** дней ушло у меня на прохождение кампании Altarian Prophecy

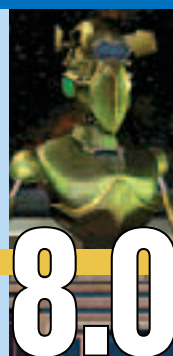


ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.0**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.1**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ██████████ 9.0	ДИЗАЙН ██████████ 8.0
<ul style="list-style-type: none"> + Кампания добавляет немало интересности и без того прекрасной игре. - Одна кампания – маловато. Но можно скачать с сайта еще... 	<ul style="list-style-type: none"> + Художники – просто молодцы, иных слов нет. - Достаточно стандартный стиль, ничего нового.
ГРАФИКА ██████████ 8.0	ИНТЕРФЕЙС ██████████ 9.0
<ul style="list-style-type: none"> + Прекрасные рисунки существ, элегантный дизайн планет... - Два-дэ – это уже немодно. Ждем Galactic Civilizations II. 	<ul style="list-style-type: none"> + Все устроено очень удобно, не вызывает абсолютно никакого раздражения. - С непривычки легко запутаться в переплетении кнопочек и графиков.
ЗВУК И МУЗЫКА ██████████ 7.0	ИТОГО
<ul style="list-style-type: none"> + Музыкальное оформление на высоте, чрезвычайно типично для жанра. - Музыки могло бы быть и побольше, да и звук так себе. 	<p>Прекрасный подарок всем любителям Galactic Civilizations!</p>



8.0

■ Редактор карт, одно из заметных нововведений.

TOP SPIN

АННА И ЭНРИКЕ КУРОЛЕСИАС

■	ЖАНР ИГРЫ
	Sports
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Atari
■	РАЗРАБОТЧИК
	Power and Magic
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1GHz, 256MB RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.8GHz, 512MB RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До четырех
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	perso.wanadoo.fr/pamdev/topspin.htm





О КОМПАНИИ

■ Нельзя сказать, что послужной список студии Power and Games Development был уж очень длинным. Игр, кроме *Top Spin*, для всех консолей и ПК в нем не значится, официальный сайт более чем лаконичен, а издатели скромно отмалчиваются... Ждем дальнейших анонсов.

Текст: Роман А. Овсянников

Да простит мне читатель такую банальность, но симуляторов тенниса в наших компьютерных краях – днем с огнем, ну а вечером, как говорится, разогнем. Да и те, что есть, приходят с консолей, со всеми вытекающими отсюда особенностями управления. А самое худшее в этом то, что *Top Spin* фактически не с чем сравнивать.

■ ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я ВАША ТЕТЯ

Очень хочется надеяться, что *Top Spin* станет для PC той ласочкой, за которой придет целая весна. И жанр теннисных симуляторов на родной платформе родится заново. Тем более, что за примерами далеко ходить не надо: мы все помним, какую маленькую революцию учинил *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Ваш покорный слуга, например, в коротенькую демо-версию из одного уровня играл неделю напролет, не занимаясь больше ничем вообще. Там паче, что общих мест у этих двух проектов не так уж и мало. Главные меню двух игр похожи как родные братья или сестры. Совпадает практически все, включая шрифты, звуки и полнейшее отсутствие

мышки. Подобные параллели можно проследить и дальше: режимы игры (exhibition, career, tournament), многоступенчатая система создания игрока по собственному вкусу, наличие характеристик у теннисистов, а также количество доступных игроков и площадок – все это дает повод для умеренного оптимизма.

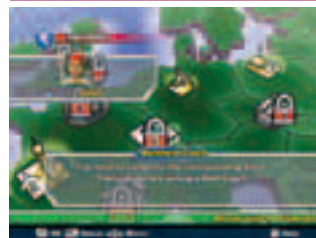
■ ВОТ ОН КАКОЙ

Выглядит игра специфически. Основные претензии касаются моделей теннисистов. Определенно, в здешнюю Анну Курникову не влюбился бы не то что Энрике Иглесиас, а даже Дима Билан – и тот не влюбился бы. Цветовая гамма выбрана не совсем удачно: волосы игроков похожи на дешевые парики из крашеной собаки, а травяное покрытие корта выглядит так, будто его подкрашивали зеленой из распылителя. Впрочем, все остальное сделано на высоком уровне. Во-первых, по доброй консольной традиции, все движущееся здесь анимировано так, как

родному PC до сих пор, за редким исключением, только снится. Кошачья грация и мягкость движений у девушек, сильные и напористые мужские движения. Видно, как работает тело спортсмена при выполнении укороченного удара, а первая подача, как ей и полагается, выполняется совершенно иначе, нежели вторая.

Во-вторых, камера пытается вести себя очень красиво: она все время меняет планы, показывает повторы с разных точек (и даже табло со скоростью полета мяча после подачи навывлет) и вообще, как плохой официант, все время пытается угодить. Продолжая аналогию, заметим, что иногда это раздражает: иногда хочется убрать непременно несколькосекундную паузу между розыгрышами, да и вышеупомянутые повторы после какого-то момента начинают надоедать. В-третьих, здесь видна честная попытка сделать настоящих трехмерных зрителей вместо намалеванных на трибунах рожиц. Засчитано.

■ ОТ ПОБЕДЫ К ПОБЕДЕ



■ В режиме карьеры нашему взгляду предстает импровизированная карта спортивной и не очень Европы: салон причесок в Париже, магазин экипировки в Мадриде, теннисный комплекс в Лиссабоне, фирменный магазин Adidas где-то в Германии и так далее. По мере продвижения в рейтинге и выигрыша турниров все больше и больше мест будут открывать свои двери для нашего будущего чемпиона (или чемпионки). Иными словами, появляется стимул побеждать.

Определенно, в здешнюю Анну Курникову не влюбился бы не то что Энрике Иглесиас, а даже и Дима Билан не влюбился бы



■ Эту грациозную девушку я создал сам, от прически и серег до кроссовок.



■ Вперед, PC Игры!



РАЗОМНИТЕ ПАЛЬЦЫ. СОМНИТЕ ПАЛЬЦЫ

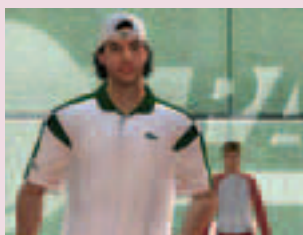
Видно, что игра разрабатывалась не для клавиатуры. Однако управление все равно не вызывает неприятных эмоций. Собственно, за различные удары ответственны шесть кнопок, для которых пальцев одной руки вполне себе хватает. Можно играть не сильно,

но надежно, можно подкручивать или подрезать мячик, можно бросать свечи, укорачивать или пытаться ускорить игру. Такое богатство возможностей не может не радовать, здешние матчи по разнообразию порой не уступают тем трансляциям, что мы видим по телевизору. В то же время, произвести грамотный атакующий или укороченный удар, не попав при этом в сетку или на трибуны, не так-то и просто. Необходимо держать кнопку строго определенное количество миллисекунд. Это добавляет игре непредсказуемости, что здорово, но в то же время вначале из десяти таких ударов девять летят в аут. Выхода два: либо учиться и учиться, либо ограничиться средним уровнем сложности и нетрудными ударами. То же самое и при подаче: процент «успешности» первой подачи вертится где-то в районе десяти, и чтобы поднять его, нужно тренироваться, трениро-

ваться и тренироваться. Скорость игры слегка занижена по сравнению с реальной: только особые энтузиасты смогли бы в реальном времени реагировать на мячи, пролетающие со скоростью под двести километров в час. Сложность Top Spin влияет как раз на скорость (несильно), а также на хитрость искусственного интеллекта и качество наносимых им ударов. Компьютер, кстати, играет недурно: может и перебросить свечой, и поймать на встречном движении, и наказать за непредусмотрительный выход к сетке. Еще очень приятно то, что у каждого теннисиста свой стиль игры: кто-то надеется на подачу и игру с лета, а кого-то арканом не вытащить с задней линии. Впрочем, иногда управляемые машинкой игроки все же выкидывают фортели, пытаются отразить мяч лбом или, скажем, по непонятным причинам застревая на одном месте.

СТРАННЫЙ, СТРАННЫЙ ВЫБОР

Набор доступных теннисистов в Top Spin несколько необычен. Как среди мужчин, так и среди женщин ровно половина из шестнадцати – игроки известные и где-то засветившиеся, в то время как другие – скорее всего, фигуры вымышленные. Причем есть герои как настоящего, так и недавнего прошлого. Так, в мужском разряде наряду с Плейтоном Хьюиттом, Себастьяном Грожаном и Густаво Куэртенем оказались отыгравшие свое Пит Сампрас и Майкл Чанг. А в списке девушек, кроме Даниэлы Хантуковой, Елены Дементьевой и Барбары



Шетт нашлось место спортивному комментатору Мартине Хингис и пресловутой Анне Курниковой, а также таинственной спортсменке по имени К. Сергеевна.



Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5

Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>



ФАКТЫ

- 16** мускулистых теннисистов
- 16** очаровательных теннисисток
- 4** желтых мяча для победы в гейме
- 3** русские теннисистки: Курникова, Дементьева и некая К. Sergeyevna
- 30** минут на освоение управляющими клавишами



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.3



ЧИСЛА И ВОЛНЫ

С точки зрения цифр у Top Spin все также в полном порядке. Есть куча известных и не очень стадионов, разного размера и географического положения, причем как с грунтовым, так и с синтетическим покрытием, и даже с травой. Количество теннисистов тоже вполне достаточно: по полторы дюжины мужчин и женщин. Причем каждый обладает, во-первых, ужасно нарисованным портретом, а во-вторых, букетом из четырех характеристик: подача, игра слева, игра справа, удар с лета. Что очень, очень отраднo – влияние этих цифр на ход матча увидеть

действительно можно: прием «пятизвездочной» подачи на самом высоком уровне сложности – то еще развлечение. Напоследок захотелось было поругать Top Spin за невнятный саундтрек, но потом подумалось, что это сделано специально, чтобы не отвлекаться от игры. Только ты, ракетка, шум трибун между геймами (и зловещая тишина во время них) и глуховатый свист рассекающей воздух желтой вспышки. Музыка начинает играть лишь в меню; впрочем, она все равно не выдерживает никакого сравнения со звуковой дорожкой несколько раз упомянутой выше игры о скейтерах.

ИДЕЯ

А идея на самом деле очень проста. На Top Spin стоит посмотреть хотя бы потому, что большой теннис на PC – удовольствие нечастое. Если же рассматривать игру как продукт, то, конечно, она не идеальна. И сложность освоения здесь – основной недостаток (хотя, для хардкорных фанатов это – чистой воды достоинство). В то же время достоинств у Top Spin просто куча, и их исследование – вполне интересное занятие – само по себе. Жалко только, что в игре нет функции «сломать ракетку о землю».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- +** Играть интересно хотя бы потому, что для многих это в первый раз.
- Ленивому игроку Top Spin надоест скорее рано, чем поздно.

ГРАФИКА

- +** Отличная анимация, разнообразие окружения и внешнего вида игроков.
- Плохие модели, странная цветовая гамма, некрасивые шрифты и логотипы.

ЗВУК И МУЗЫКА

- +** Хороший трехмерный звук, похожий на правду голос судьи-информатора.
- Музыка есть разве что внутри меню, но и она какая-то невыразительная.

ДИЗАЙН

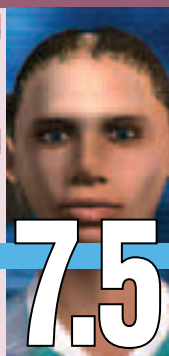
- +** Обучающий режим, возможность создания теннисиста по вкусу, умный ИИ.
- Нет поддержки мышки внутри меню, тоненький и запутанный мануал.

УПРАВЛЕНИЕ

- +** Немного кнопок управления, удобные настройки, отсутствие ошибок.
- Сложность исполнения некоторых ударов, все-таки рекомендуется геймпад.

ИТОГО

Занятный и необычный способ провести время. Требуется, однако, привыкания.



"NON-STOP ACTION" – AG.RU



BLOODRAYNE™



© Majesco Sales, Inc., 2004. Разработка Terminal Reality. Логотип, название и персонаж «BloodRayne» являются зарегистрированными товарными знаками Majesco Sales, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru, Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по тел.: (095) 147-13-39, e-mail: support@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ARMIES OF EXIGO

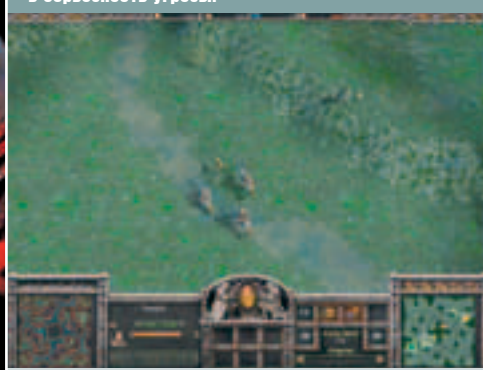
ОТ ДОБРА ДОБРА НЕ ИЩУТ



Текст: Илья Азар



■ Совет проходит в жарких спорах. Старик не верит в серьезность угрозы.



■ Из всех ландшафтов тундра получилась у разработчиков самой скучной.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Electronic Arts
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Софт Клуб
■	РАЗРАБОТЧИК
	Black Hole Entertainment
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 12-и
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.aox.ea.com

Люди ходят в рестораны фастфуда не для того, чтобы приятно провести субботний вечер. Они просто едят, не рассчитывая получить там истинное гастрономическое наслаждение. Это еда будней, а в выходные правильные люди спешат в «Пушкинъ». *Armies of Exigo* – это очень добротная и красивая стратегия, но при этом – настоящий гамбургер мира компьютерных игр. Она удовлетворяет желания среднестатистического геймера, которому необходимо чем-то питаться в ожидании шедевров. Рецепт такого блюда прост и банален: видеоролики, графика, геймплей и интерфейс (короче говоря, берем всего понемногу) из *Warcraft III*. Желательно сдобрить получившееся хотя бы одной оригинальной

идеей. Гастрономы из Black Hole Entertainment сварили супчик по нужному рецепту. Я не спорю, все едят гамбургеры, но кто назовет их своей любимой едой?

Итак, посмотрим, чем же нас будут потчевать заморские повара. Игра определенно понравится с порога, да так, что не всякий сможет сохранить разум холодным. *Armies of Exigo* начинается потрясающим по красоте видеороликом. Конечно, сюжет его банален до скрежета зубов: и началась меж отвратительными орками и традиционно положительными людьми великая сеча. Тем не менее, если бы мне показали видео отдельно от игры, я бы решил, что впал в кому на несколько лет, а **Blizzard** уже выпустила новый *Warcraft*. Главное меню очень удачно оформлено: никаких ненуж-

ных деталей, стильно и дорого. По наполнению меню стандартно: кампания, одиночные карты и сетевая игра. Когда запустишь первую миссию, осенний лес и узкая тропинка завоют тебя с потрохами. Но, чу! Не поддавайся, я разрушу твой замок из песка.

■ ПРИЗРАК STARCRAFT-A

В *Armies of Exigo* три расы. Для каждой из них, само собой разумеется, в наличии есть собственная кампания. Начинаем играть мы за некое средневековое королевство (здесь люди объединены с эльфами и кличут себя, не поверишь, Империей). Границы этой самой Империи теснят Твари (Beasts) в составе орков, гоблинов, троллей и других хорошо знакомых тебе персонажей. Главы государства отказываются верить в реальность угрозы, но на совет приезжает рыцарь с границы, докладывает о серьезности ситуации и сюжет начинает ворочать своими тяжелыми жерновами. Снова горящие деревни, осажденные города и brave герои-спасите-

Armies of Exigo никогда не стать культовой игрой или хотя бы игрой с маленькой, но преданной армией фанатичных поклонников



О КОМПАНИИ

Компания Black Hole Entertainment появилась в 2000 году в Будапеште и сразу начала работу над *Armies of Exigo*. Отцами-основателями студии были простые энтузиасты, хоть и одни из лучших в Венгрии по игре в *Starcraft*. За четыре года они проделали большой путь, и теперь их игру издает сама Electronic Arts.



ли Родины. Вскоре даст о себе знать и третья сила: Падшие (Fallen) – которые, вот неожиданная встреча, оказываются уже хорошенько подзабытыми зергами. Они портят окружающую среду в целях постройки зданий, а в битвах делают упор на огромное количество слабых юнитов. Расы довольно хорошо сбалансированы, хотя понятно, что за Империю играть полегче, тем более что и войска, и здания абсолютно стандартны и хорошо знакомы любому игроку. Метод игры за каждую из рас различается ровно настолько, чтобы не дать тебе заскучать, при этом проблем с переходом с одной расы на другую возникнуть не должно (как Skoda и Volkswagen – внешность разная, а внутренности одинаковые). Между боевыми единицами Империи и Тварей по функци-



ям разницы нет вообще. Зато войсковой обоз каждой расы выполнен оригинально. Если люди для поддержания тылов строят привычные фермы, то у Тварей существуют специальные юниты – эдакие зубры, которых в качестве бонуса могут оседлать гоблины-лучники.

Огромное стадо зубров придется трепетно защищать от нападков врагов. Падшие же для увеличения лимита населения превращают своих строителей в истуканов.

НЕЛЕГКИЙ ТРУД

В целом, *Armies of Exigo* – это весьма сложная игра. Новичка кампания может поставить в тупик. Кстати, здесь действует именно реальное время: ни паузы, ни замедления скорости игры не предусмотрено. А значит, решения тебе придется принимать на лету. Права на ошибку у тебя нет, ведь искусственный интеллект не дремлет и играет на максимуме своих возможностей. Не

ФАКТЫ

- 36** миссий в трех кампаниях
- 3** расы, причем одна из них вылитые зерги
- 15** юнитов – лимит для одной группы
- 4** режима сетевой игры
- 2** измерения игры: на земле и под ней
- 4** года разрабатывалась игра



ПОД ЗЕМЛЕЙ

Господа из **Black Hole**, вызывая своим названием в моем мозгу разнообразные аллюзии, в основном использовали чужие идеи. Однако они все же позволили себе одну вольность. Игра идет не только на земле, но и под нею. Впрочем, эта идея была реализована в том же *Heroes of Might & Magic 3*. Интересно, что битва может проходить одновременно на двух уровнях, а ты будешь бодро переключаться между двумя частями своей армии клавишей Tab. Задачу облегчает то, что на экране есть сразу две мини-карты, одна из которых показывает подземный мир, а другая – надземный. Хорошая, но не до конца разработанная идея.



А вот это те самые ходячие фермы – зубры кушают травку.



Первым делом надо убить зубров, чтобы враг не построил новых воинов.



■ Под землей есть свое очарование. Жаль, что пусто.



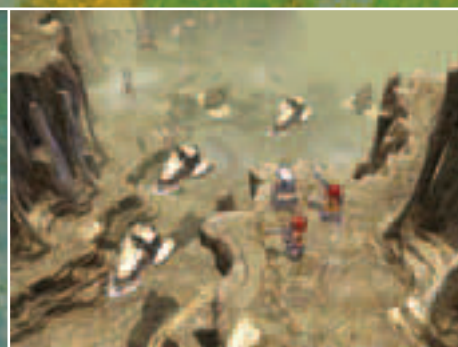
■ А вот и мощные тролли. Уничтожить их непросто.



■ В подземельях нас ожидают встречи с крысами vulgaris.



■ За меня отомстил другой, лучше подготовившийся имперец.



КАРТА МЕСТНОСТИ



■ Каждая новая миссия или даже просто загрузка твоей сохраненной игры занимает преступно много времени. Зато у тебя будет время изучить карту королевства Норан и его окрестностей, где и происходит действие игры.

вовремя построил здание, просто отвлекся помассировать глаза – готовься к неминуемому поражению. Что хорошо, игра практически не тормозит на средних машинах даже в максимальном разрешении, но не советую тебе лишний раз нажимать на кнопку load. Пока загружается очередная миссия, ты успеешь прочитать половину ежедневной спортивной газеты. Сложность усугубляется и тем, что разработчики явно перемудрили с группами. Одновременно выделить рамочкой можно

только 15 юнитов. При этом эти маленькие группы ты можешь объединять в четыре «супергруппы». Довольно абсурдное решение. Более того, учитывая размер карт и общую предрасположенность игры к масштабным сражениям, часто придется ощущать себя играющим в **Dune 2** и кликающим на каждого юнита по отдельности. Право, не хочется освежать воспоминания.

И КОГДА НА МОРЕ КАЧКА

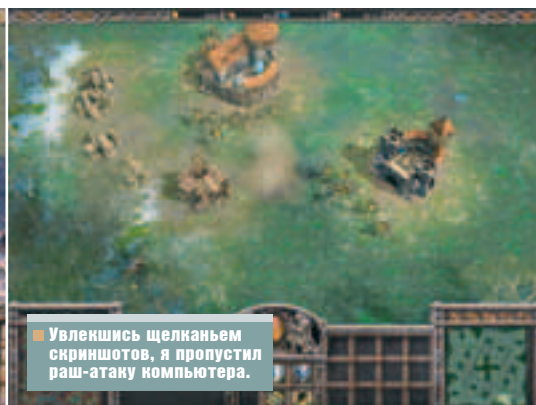
Что действительно удалось разработчикам на славу, так

это графика. Окружающий мир очень хорошо детализирован. Стрелы оставляют за собой след в воздухе, отпечатки шагов воинов некоторое время видны на снегу. Особенно эффектной получилась трава. Смотреть на нее без умиления не получится. Прибавь великолепную анимацию. Впрочем, авторы игры предусмотрительно лишили нас возможности приближать камеру. Сделать это можно, но не сильно, и, видимо, поэтому модели юнитов выглядят так выигрышно. Так же, как и в Warcraft, не получится полностью вращать камеру. Можно только повернуть изображение на 90 градусов, причем, когда ты отпустишь кнопку, картинка моментально вернет-

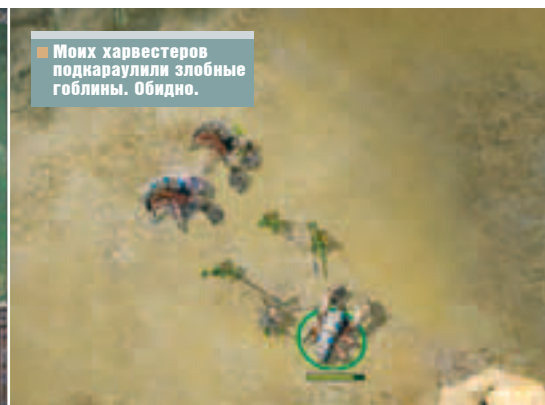
Игра обречена понравиться с порога любому, да так, что не всякий сможет сохранить голову холодной. А сделать это надо



■ Полюбуйтесь на логово местных Падших. Правда, милешки?



■ Увлечшись щелканьем скриншотов, я пропустил раш-атаку компьютера.



■ Моих харвестеров поднараулили злобные гоблины. Обидно.

Согласно текстам древних шумеров в Солнечной системе существует еще одна, двенадцатая по счету планета. Имя её Нибиру, и там уже 300 тысяч лет существует развитая цивилизация...

НИБИРУ

посланник богов



Двенадцатая
планета...

Секретный немецкий
военный проект...

Последняя тайна
3-его рейха...

...Теперь раскрыта
в новом шедевре
от создателей
The Black Mirror



UNKNOWN
PUBLISHER



FUTURE
GAMES

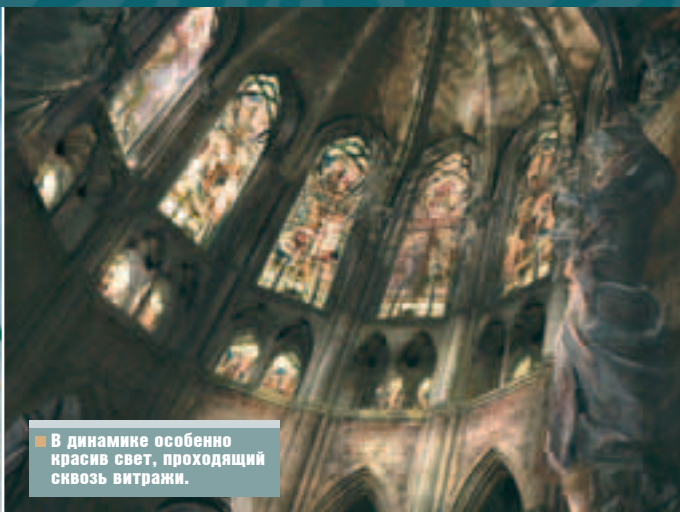


НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

Future Games s.r.o., 2005. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



■ Твари напали на храм. Защитим святыню любой ценой!



■ В динамике особенно красив свет, проходящий сквозь витражи.

■ ВСЕ ВРАССЫПНУЮ

В игре есть даже формации. В зачаточном, правда, виде. Предполагалось, что в битвах лучники и маги будут обстреливать врага из-за спин пехоты и не лезть в пекло. Ничего подобного не произошло. Хорошая идея в теории превратилась в насмешку на практике. Когда начинается драка, юниты полностью теряют над собой контроль, и компьютер направляет каждого твоего бойца на ближайшую цель, напрочь забывая о каких-то там формациях. Все рассыпаются в поисках жертвы, и только успевай вытаскивать лучников из копошащейся массы. Так что формации работают как надо только когда войско на марше или привале. И зачем нужно было прикручивать этот режим к игре?



ся в исходное положение. Плюс к тому, картинку постоянно шатает. Это трудно описать словами: надо видеть. Ощущение, как при качке на море. Вот только этот сомнительной ценности эффект был еще хоть как-то к месту в «Корсарах» или *Pirates!*, но не в сугубо сухопутной Armies of Exigo.

■ ЭКСКУРСИЯ В ПРОШЛОЕ

Ты уже, наверное, понял, что Black Hole создала классическую, даже консервативную стратегию. Три расы, классический сюжет, повышенный

лимит юнитов в армии, а, следовательно, и старый добрый геймплей без заигрываний с тактикой, свойственных современным RTS. Искусственный интеллект в кампаниях предсказуем – он будет нападать одинаковыми партиями юнитов раз за разом, предоставляя тебе возможность продумать защиту и заняться другими важными вещами. На одиночных картах он и вовсе, как в старые добрые времена, использует тактику rush-а, вламываясь к тебе в гости, когда ты к этому еще абсолютно не готов. Хуже всего то, что игре

совершенно нечем удивить. Разработчики как будто проспали последние несколько лет, за которые жанр успел достаточно серьезно измениться. Armies of Exigo целиком состоит из элементов, позаимствованных в других, поросших мхом играх. Не придумано ни одного оригинального юнита, да что там говорить – целая раса взята из *Starcraft*, игры 1999 года. Никакой ностальгической дымки при этом нет. Это, знаете ли, просто наглость. Что с того, что твои глаза наслаждаются приятной картинкой? Клонированные RTS успели серьезно надоесть за последние годы, а тут нам предлагают очередную поделку без капли свежих идей. На твоём месте я бы не стал тратить время на прохождение AoE, тем более, как я уже говорил, это задача не из легких. Ей никогда не стать культовой игрой или хотя бы игрой с маленькой, но преданной армией фанатичных поклонников. Перечитай предисловие. И все же маленькая ложка меда напоследок: бесталанные игры часто бывают еще и халтурно сделаны, а вот в этом Armies of Exigo не упрекнешь. Приятного аппетита!

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

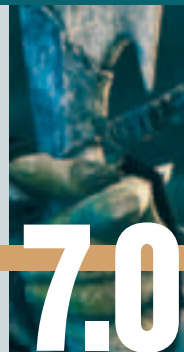
Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.0

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 6.0	ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 7.0
+ Хороший баланс. Проработанный игровой мир. Игра сразу на двух уровнях.	+ Великолепные видеоролики. Стильное меню. Визуализация юнитов и зданий.
- Излишне высокая сложность. Устаревший геймплей. Банальный сюжет.	- Схожие функции юнитов. Подземный уровень плохо вписан в ткань игры.
ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 9.0	ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 9.0
+ Лучшее, что есть в этой игре. Великолепная анимация, красивые эффекты.	+ Трудно испортить идеальный интерфейс стратегий от Blizzard.
- Обычная вода. Красивые модели за счет почти фиксированной камеры.	- К морской качке местной камеры придется привыкать.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0	ИТОГО
+ Все звуки на своих местах. Удачные голоса в сюжетных роликах.	Клон всех стратегий Blizzard вместе взятых. Красивая, но пустая игрушка.
- Незаметная музыка. Крайне скудный набор фраз у юнитов.	



7.0



■ Медитация с видом на скалы – классический способ расслабиться.

УБИЙЦА ЖИВЕТ В КАЖДОМ ИЗ НАС...
ОСТАЛОСЬ ЕГО РАЗБУДИТЬ.

«АНТИКИЛЛЕР» – ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА – СОЗДАН ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА, С УСПЕХОМ ПРОШЕДШЕГО
НА РОССИЙСКИХ И ЗАРУБЕЖНЫХ ЭКРАНАХ.

[АНТИ] КИЛЛЕР

ВОЛНА КРИМИНАЛЬНЫХ РАЗБОРОК ЗАХЛЕБТУЛА РОДНОЙ ГОРОД ГЛАВНОГО ГЕРОЯ –
КОРЕНЕВА (ЛИСА). СТОЛКНУВШИСЬ С ПРЕСТУПНЫМ БЕСПРЕДЕЛОМ, ШАРИВШИМ В ГОРОДЕ,
И ЖЕЛАЯ ОТОМСТИТЬ ЗА ГИБЕЛЬ БЛИЗКИХ ДРУЗЕЙ, БЫВШИЙ МАЙОР ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ
НАВЕСТИ ПОРЯДОК СВОИМИ МЕТОДАМИ...



© Obik interactive, 2005. Все права защищены. © M.B. Productions, 2002–2005. © Golden Key Entertainment, 2002–2005. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и
Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины –
компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0402) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



www.nd.ru

MTX MOTOTRAX

ПОИМЕЙ МОТОЦИКЛ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



■ Большая часть игры проходит в воздухе...



■ Но не всегда количество взлетов соответствует числу посадок.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Racing
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Aspyr Media
■	РАЗРАБОТЧИК
	Beenox Studios
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До восьми
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.aspyr.com/games.php/mac/mtxsoon/

В суровую пору повального увлечения стрит-рейсингом мало кто вспоминает о двухколесных стальных жеребцах. У всех на уме лишь новые бамперы, ксеноновые фары, неоновая подсветка да эффектный винил. Воображение будоражат разноцветные огни ночных мегаполисов, глянец и блеск дорогих, машин и приятно выпуклые формы очаровательных спутниц гонщиков. Но ведь фонтаном бьющая из-под колес грязь, оглушительный рев моторов и мириады фотовспышек с трибун – это тоже адреналин.

И еще не известно, что больше захватывает дух: полет над дорогой со скоростью 200 км/ч или рискованные прыжки по канавам и рывтинам. Если тво-

ему сердцу ближе крутобокие ухабы, а не ровный как стекло асфальт, – сотрудники **Beenox Studios** трудились для тебя.

■ С МИРУ ПО НИТКЕ

Не мудрствуя лукаво, разработчики решили собрать в одной игре все виды спорта, так или иначе связанные с мотоциклами. Воедино их увязывает карьерный режим, где мы с тобой выступаем от лица гонщика-новичка в некой юной команде. Команда хоть и юная, но весьма амбициозная, так что от нас ждут побед, побед и еще раз побед. Прежде чем с головой окунуться в омут спортивных страстей, настоятельно рекомендуется обкатать мотоцикл на трассах free gun. Это – своеобразная тренировочная арена, кусок игрового пространства с расставленными тут и там NPC жуткой наружности. Каждый из встре-

ченных героев желает подвергнуть новичка тому или иному испытанию. Вариантов масса: банальная езда наперегонки по местному бездорожью, выполнение головокружительных трюков ala прыжки по лодкам и так далее. При этом каждый норовит досконально объяснить, нажатием каких клавиш выполняются нужные действия, будто мы вчера родились. Хотя удивились в **MTX Mototrax** и несколько отличается от классического аркадного «газ-тормоз-поворот». Тебе, как минимум, придется научиться пользоваться сцеплением и обращаться с амортизаторами, если, конечно, не хочешь, чтобы твой гонщик на кочках улетал вперед мотоцикла. Рулить мотоциклом с клавиатуры – аттракцион не самый веселый. Все же **MTX Mototrax** на PC – гость случайный, попавший сюда с величайшего соизволения **Aspyr Media**. Первым издателем игры была **Activision**, выпустившая проект лишь на Xbox и PlayStation 2. Отсюда и генная предрасположенность игры к геймпадам.

Плоские, нарисованные фломастером на жбановидной голове глаза, как мне казалось, давно вышли из моды



О КОМПАНИИ

Beepox открылась в мае 2000 года с задачей разрабатывать игры для PC и Macintosh. В дальнейшем компания решила расширяться на консольный рынок и разделилась на Beepox Score и Beepox Shift. Первая занимается разработкой игр, вторая - их портированием.



ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Beepox на удивление много внимания уделила персонализации игрока. Обычно нам, в лучшем случае, предлагалось выбрать цвет гоночного костюма, но здесь... Тринадцать типов лиц, пятнадцать всевозможных причесок (от лысого до панка), более десятка вариантов цветов для волос, одиннадцать разновидностей шлемов и столько же - очков, все также варьируются по цвету. Заметь, все перечисленное связано только с головой. Но можно спуститься ниже... У гонщика целых два костюма: гоночный (для мотокросса и суперкросса) и уличный (для свободных «покатушек» и фристайла). Для каждого прикида ты можешь отдельно выбрать футболку, перчатки, штаны, наколенники и обувь. Причем сразу открыт далеко не весь гардероб. Наиболее яркие, эффектные костюмы и фирменные шмотки от Puma (игра активно рекламирует эту



марку) твой альтер-эго получит лишь с барского плеча спонсоров, которых нужно еще заинтересовать в своей персоне...

ПРОВОЖАЮТ ПО УМУ

Где может громогласно заявить о себе преуспевающий мотоциклист? Естественно, на соревнованиях. И не на каком-нибудь «фри ране» среди садов и огородов, а на настоящих турнирах! Таковых здесь три: мотокросс, суперкросс и

фристайл. Первый представляет собой резвые гонки по пересеченной местности, причем на лоне природы под открытым небом. Второй - все то же самое, но на большом стадионе, намеренно изрытом ухабами и исковерканном трамплинами так, чтобы жизнь мотоциклистам казалась отнюдь не медом. Фристайл - наиболее зрелищный вид соревнований, посвященный изысканным трюкам. За определенное время гонщику необходимо сделать в воздухе несколько финтов ушами, за каждый из которых будут начислены вождеденные очки... или, наоборот, сняты. Баллы теряются при падении (хорошо хоть шея не ломается), а также при повторении трюков. Да-да, это вам не

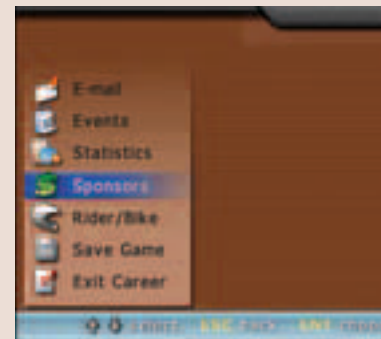
ФАКТЫ

- 13** забавных физиономий для создания образа гонщика
- 15** вариантов прически
- 2** комплексных костюма: спортивный и уличный
- 4** вида соревнований
- 28** видеороликов, включая рекламные
- 115** акробатических трюков
- 1** редактор трасс



PDA - ДРУГ МОЛОДЕЖИ

Главное меню в режиме карьеры разработчики выполнили в виде PDA. Заветный девайс начинающий гонщик получает одновременно с зачислением в команду. С этого момента микрокомпьютер становится главным источником информации о всех значительных событиях игрового мира и средством связи с руководством. С помощью электронной почты с тобой будут также общаться спонсоры, заинтересованные в размещении рекламы на твоём костюме. Взамен пузатые добряки предоставят, собственно, свежий костюм, а то и более мощный и быстрый мотоцикл. Хотя в твоей власти улучшить характеристики и старого агрегата. Для мотоциклов существует ряд апгрейдов, осуществить которые позволит все тот же всемогущий PDA. Наконец, чудо-железка предоставит исчерпывающие статистические данные о жите-бытие в игровом мире: сколько турниров пройдено, сколько денег заработано, сколько побед одержано и т.п.



А мотоциклы-то фирменные! Yamaha веников не вяжет.



Дальше я летел без мотоцикла.



■ Злая насмешка судьбы: то ты верхом на мотоцикле, то он на тебе.



■ Игра напичкана рекламой. Например, вывеска на дирижабле рекомендует покупать телефоны Nokia.

WHO IS WHO



■ У всех на слуху такие громкие названия, как *Kelly Slater's Pro Surfer*, *Wakeboarding Unleashed*, *Tony Hawk's Pro Skater 4*, *Tomb Raider The Angel of Darkness*, *Lord of the Rings: The Return of The King*, *Railroad Tycoon 3*, *Homeworld 2*. За каждым из них стоят солидные именитые разработчики и... скромная Beenox Shift. Именно она адаптировала эти и многие другие проекты для платформы Macintosh.



■ Представь, что будет с бедолагой при неудачном приземлении.



■ Чем больше трюков, тем живее интерес спонсоров.

Moto Racer 3 с душевной публикой, готовой восторженно рукоплескать одному и тому же трюку. Местным «болельщикам» и придирическому жюри разнообразие подавай... Бесплатный совет: пренебрегать простыми маневрами все же не стоит. Самые сложные, затяжные и опасные выкрутасы лучше оставить на десерт – меньше риска остаться без очков.

КОМЬЯ ГРЯЗИ НА РУКАВЕ

Сказать, что МТХ Mototrax чем-то особо примечателен внешне, нельзя. Самая обыкновенная по сегодняшним меркам графика не повергнет тебя в состояние нирваны и не заставит забиться в восторженных конвульсиях. Некото-

рые аспекты, например, внешний вид гонщиков, и вовсе разочаровывают. Разработчики явно пожалели полигонов, что особенно заметно при ближайшем рассмотрении физиономий мотоциклистов. Плоские, нарисованные фломастером на жбанообразной голове глаза, как мне кажется, давно вышли из употребления. Зато у гонщиков при падении пачкаются курточки – пустячок, а приятно.

ДАЮТ – БЕРИ!

Реву двухколесных монстров в игре непрерывно вторит мелодичный грохот тяжелых саундтреков. Прошу заметить, лицензированных – приметный показатель качества проекта и

серьезности подхода разработчиков к своему делу. Усладить притязательный слух искушенных призваны композиции **Faith No More**, **Static X**, **Disturbed** и **Misfits**. Такая подборка прекрасно гармонирует с трюковыми гонками на свирепых красавцах.

Для PC-игроков, давненько не получавших столь яркого комплекта положительных мотоциклетных эмоций, МТХ Mototrax – вполне достойное капиталоемкое и «времявложение». В то время как рецензенты консольной версии привередливо морщатся, ворчливо припоминая, якобы, более удачную **MX Unleashed**, нам остается кушать, что дают, да нахваливать.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **8.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **5.7**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 7.0	ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 9.0
+ Разнообразие гонок, хорошее ощущение скорости, продуманная карьера.	+ Мастерски построенные трассы, изобилующие ухабами и трамплинами.
- Шероховатости физической системы, в частности, при просчете столкновений.	- В режиме Free Rip можно по ошибке укатиться за границу уровня.
ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 7.0	УДОБСТВО ■■■■■■■■■■ 7.0
+ Высокая степень детализации мотоциклов и трасс, внимание к мелочам.	+ Управление мотоциклом реализовано с замашкой на серьезный симулятор.
- Гонщиков сильно изуродовали, жестоко обделив несчастных полигонами.	- Консольное прошлое все же тяготит игру тоской по геймпаду.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 8.0	ИТОГО
+ Реалистичный рев движков, отличные саундтреки известных исполнителей.	Хороший способ скрасить серые стрит-рэйсерские будни.
- Не самая удачная подборка актеров для озвучки персонажей, глупые диалоги.	



7.0



SUDDEN STRIKE

БИТВА ЗА РЕСУРСЫ



© 2004 Fireglow. Все права защищены.
 © 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

BLOWOUT

МЯСО В ПРОФИЛЬ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Чем хороши местные лазерные лучи – они жгут монстров и отключаются после прямого попадания.



■ Подпустил врагов близко? Начинать копать себе могилу.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Arcade Shooter
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Majesco / Vivendi
■	РАЗРАБОТЧИК
	Kaos Kontrol/ Terminal Reality
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.0MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.8MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.blowoutgame.com

Какой геймер не любит отвязное рубилово? Чтобы кровь по стенам, куски монстров под ногами и гильзы, отбивающие такт о бетонный пол уровней. Да-да, именно благодаря этой нашей страсти завоевал бешеную популярность *Serious Sam*, расцвел кровавым цветком *Pain-killer* и, судя по всему, поплывет своим путем наш сегодняшний герой, предлагающий взглянуть на отстрел врагов с другого ракурса.

Платформенные аркады – нечастые гости у нас, на PC. Тем не менее, иногда нас все-таки балуют старым добрым развлечением, в котором мега-герой бежит по плоскому уровню и валит тонны монстров. Если ты застал *Abuse* или играл в *Duke Nukem: Manhattan Pro-*

ject, то, наверное, не откажешься от пары вечеров, проведенных в обществе **Blowout**.

■ КАКОЙ, НАФИГ, СЮЖЕТ?

Нет, ну серьезно, зачем платформеру сюжет? Ладно, так и быть, расскажу: главный герой прилетает на наводненный инопланетными тварями космический корабль и творит там свое потребление. Цель – завалить всех, средства – навороченные пушки, фон – предсмертные крики монстров и довольный смех игрока.

С первых минут ты начинаешь ощущать неудобства, связанные с управлением, но только в том случае, если геймпад все еще не поселился на твоём столе. Играть мышкой и клавиатурой я так и не привык. А вот когда в руки попадает геймпад, жизнь становится куда веселее и приятнее (хотя

небольшая практика все равно потребуется).

Ну а когда окончательно привыкаешь к управлению, все становится на свои места: главный герой крут, пушки мощные, а монстры тупые, но их много.

Игровой процесс немного отличается от того же *Duke Nukem: Manhattan Project*, но недостатком это назвать сложно. Все незамысловато, понятно и не требует высшей мозговой деятельности: бегаем по уровню, много стреляем, ищем ключи и кнопки, открывающие двери. Время от времени приходится почесать репу в поисках пробиваемых стен и потолков, за которыми частенько кроется если не ключевое место уровня, то хотя бы полезный бонус.

■ БИГ БАДА БУМ!

На десяти местных уровнях за нами будут гоняться десятки разных монстров, интенсивно умирающих под огнем восьми местных огнедышащих стволов, вроде дробовика, гранатомета, гвоздомета и огнемета.

Со временем все становится на свои места: главный герой – крут, пушки – мощные, а монстры – тупые, но их много



О КОМПАНИИ

Версию игры для персональных компьютеров совместно разрабатывали две компании – Terminal Reality (крупная американская компания, известная по таким играм, как *BloodRayne* и *Nocturne*) и KaosKontrol (менее известная компания с отделениями в Европе, Америке и Азии, засветившаяся на PC одной только *Genocide*).



К заслугам разработчиков можно отнести хорошую работу над балансом: ни один ствол, начиная с автомата-единички и заканчивая той же ракетницей, не будет лежать без дела. И причина даже не в том, что патронов зачастую очень не хватает. Просто к каждому здешнему монстру нужен свой подход. Летящим мухам больше всего не нравится залп из дробовика, рою мелких инопланетян милее всего язык пламени из огнемета, а твари покрупнее тащатся от гранат и ракет. Веселье в процесс вносит закрепленный за спиной игрока ракетный ранец. Принцип работы у него несколько странный – джетпэк поднимает героя на определенную высоту и на ней зависает, но менее ве-



село от этого не становится. Поверь, вырваться из окружения стремительным взлетом вверх, посылая при этом тупые головы монстров гранатами, – это действительно весело. Ну и кроме того, здесь есть

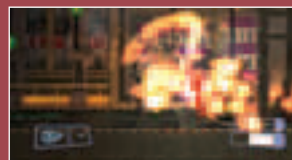
много интересных бонусов. Таких, например, как удвоение максимального здоровья или защитный экран. Действуют они как одновременно, так и на протяжении всего уровня, так что рекомендую подрывать все ящики на своем пути – в них может лежать вкусный павер-ап.

АРКАДА ЕСТЬ АРКАДА

По хорошему счету, скучать игра совсем не дает: мы постоянно в центре действия, вокруг всегда есть, кого убить, что взорвать и куда убежать. Одно омрачает наше брэнное существование: система сохранения. После смерти игрок либо начинает уровень сначала, ли-

ФАКТЫ

- 10** громадных уровней
- 8** стандартных пушек
- 1** герой, косящий под Дюка Ньюкема
- 3** сохранения на уровень в среднем
- 3** вечера – и игра тебе надоест
- 4** платформы, на которых вышла игра



ЛЮБИ БОССА СВОЕГО

Какая же аркада обходится без большого, злого и невероятно сильного босса в конце каждого уровня? Правильно, никакая. В *Blowout*, как и в ее многочисленных предшественниках, тебе предстоит столкнуться с боссами, каждый из которых – уникальная тварь (а то и несколько тварей), уютно расположившаяся на твоем пути на следующий уровень. Способ убийства всех боссов строго уникален, но интриги здесь не будет: верный помощник постоянно в точности сообщает, что надо сделать с монстром, чтобы радикально подорвать его здоровье. Само собой, зачастую осуществить предложенное далеко не так просто, как кажется, но это уже головная боль игрока. Сражаться с боссами достаточно интересно, разве что баланс между их крутостью не соблюден: на некоторых боссов мы будем тратить десяток минут и пару метров нервов, а другие будут падать к нашим ногам практически от одной метко пущенной очереди в морду.



Джетпак позволяет маневрировать между десятком алчущих крови монстров.



Взорвалась граната. Враг плачет горячими слезами.

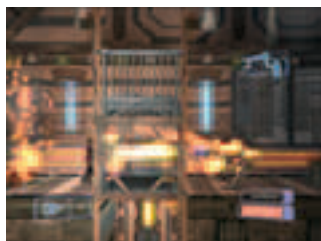


■ На лифте можно заехать в очень большие неприятности.



■ Больше всего раздражают летающие твари – по ним жутко неудобно стрелять.

БОНУСЫ



■ Кроме стандартных бонусов, повышающих здоровье главного героя или обеспечивающих его защитой, игра предлагает нам модификаторы оружия, после подбора которых стволы начнут гораздо эффективнее уничтожать врага, а их магазины – вмещать больше патронов. Как обычно, в поисках бонусов придется изрядно попотеть и пролить много литров зеленой кровушки, но они того стоят.



■ Нет ничего приятнее выстрела из дробовика по стае мелких монстров.



■ Босс, состоящий из трех монстров сразу. Крепкий орешек.

бо возвращается к последней открытой защитной двери. К сожалению, дверей этих настолько мало, что зачастую после глупой смерти приходится возвращаться минут на 10 назад. Рассказывать, как это раздражает, я думаю, не надо? Картинка, которую нам выдает движок игры, не отличается особой красотой: небольшое количество полигонов и размытые текстуры сопровождаются немного кривой анимацией, и выезжает все это исключительно на спецэффектах, которых разработчики для нас не пожалели. Может быть, здешние взрывы, огонь и брызги крови и не самые красивые на свете, зато их много, они везде и всегда. Именно

благодаря бесконечному экшену, когда у нас практически нет времени рассматривать графику, и создается положительное впечатление. Трудно считать число полигонов в кадре, когда тебя норовит сожрать половина уровня! Звук достаточно зычен, правдоподобен и приятен. Определенно хороший уровень. Главный герой явно косит под Дюка Ньюкема, время от времени бросая вдогонку подошедшему монстру красивую фразу. Музыка я, честно говоря, не заметил, но и без нее игра создает хороший фон отдаленным рычанием монстров и гудением захваченного ими корабля. Судьба этой игры была предопределена еще в начале ее раз-

работки – просто аркада, развлечение на три-четыре вечера. Отдых от современных игр и возможность окунуться в спинномозговую раж. Если бы разработчики сделали управление клавиатурой и мышкой удобнее, мы получили бы неплохую аркаду. Но, учитывая, что геймпад есть далеко не у всех, игра явно не добирала заслуженных баллов и предназначена только для фанатов. Кроме управления, особых нареканий нет – не судить же плоскую аркаду за ее плоскость! Хочешь отдохнуть, намертво вцепившись в геймпад? Это твой выбор. Все остальные, пропустив эту игру, не потеряют ничего.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 7.0		ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 5.0	
+	Стремительные забеги с мощной пушкой по головам врагов – хорошо.	+	Непросто требовать от аркады крутого дизайна и атмосферы. Не будем.
-	Узкие рамки плоской аркады, кошмар с системой сохранения – плохо.	-	К стильным аркадам Blowout отнести нельзя. Дизайн довольно серенький.
ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 5.0		ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 5.0	
+	Много пускаяй не очень-то и красивых, но ярких и сочных спецэффектов.	+	С геймпадом в руках управление достаточно сносное и почти удобное.
-	В остальном лучше не присматриваться – движок у игры слабоватый.	-	Владельцам клавиатур и мышек придется долго привыкать и ругаться.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0		ИТОГО	
+	Неплохо стреляет оружие, взрываются ящики и хрипят над ухом монстры.	Просто еще одна аркада. Если плющит ностальгия, можно посмотреть.	
-	Иногда звук уходит «на второй план». Музыка бледна и невыразительна.		



6.5



Лучшие из Лучших ГОРНЫЕ ЛЫЖИ 2005

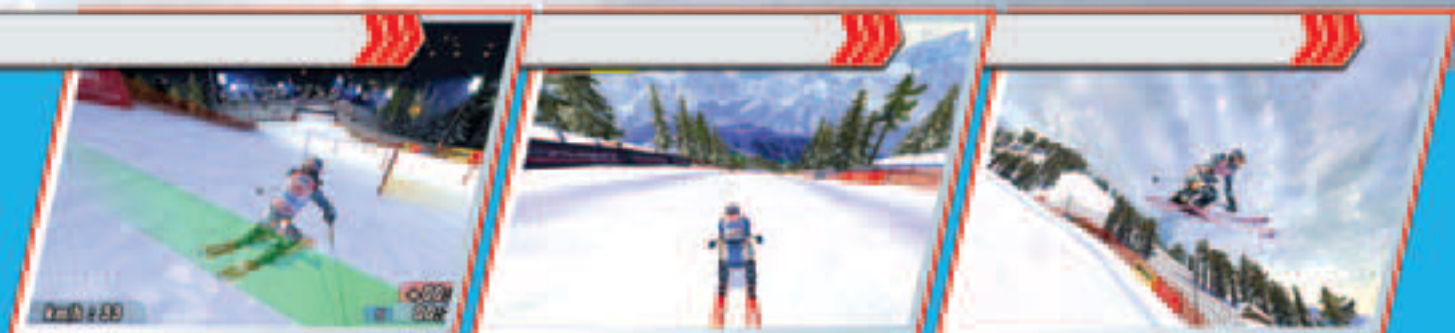
Максимальный выброс адреналина!

»»» 140 км/ч...

»»» 150 км/ч...

»»» 160 км/ч...

В МИНУТЫ ПОДУШКИ БЕЗОПАСНОСТИ



© 2004 JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a A-4780 Rottenmann Austria. Developed by: Coldwood Interactive. All rights reserved.
© 2004 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
www.russobit-ml.ru Офис продаж: office@russobit-ml.ru; (812) 211-10-11, 907-11-90.
Техническая поддержка: support@russobit-ml.ru; (812) 979-05-05, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-ml.ru/forum/>



SKI ALPIN 2005

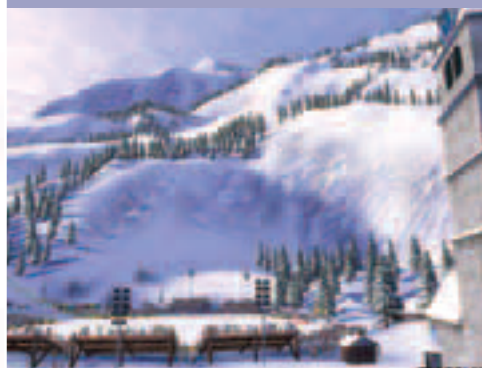
С ГОРЫ НА ЛЫЖАХ



Текст: Борис Соколов



■ Резкий поворот и носогор.



■ На вершине горы снег кое-где покрылся ледяной коркой.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Simulator
■	ИЗДАТЕЛЬ
	RTL NewMedia
■	РАЗРАБОТЧИК
	49Games
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 700 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
■	ПОЛЕТИТ
	1,8 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 12-ти
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.skialpin2005.de

Однажды в суровую зимнюю пору с горы я спустился. Был сильный мороз. Так я прошел свою первую квалификацию на альпийском горнолыжном курорте. Признаюсь честно, в реальной жизни на лыжи в последний раз я становился лет эдак семь назад. Правда, закончилось это все одним сломанным креплением, двумя погнутыми палками и полными карманами снега. Зато в *Ski Alpin 2005* у меня все получилось с первого раза.

■ МАЛЕНЬКОЕ ОТКРЫТИЕ

Оказывается, слалом – это очень интересный способ времяпрепровождения. На высокой скорости по замысловатому маршруту ты мчишься вниз. Иногда удается разогнаться до 160 км/ч, а то и больше. Адреналин бьет через край. Последний раз подобные ощущения я

испытывал, когда наступил себе одной лыжей на другую и своим греческим профилем пропахал пару-тройку метров русского снега. Хорошо, что в том месте он оказался кристально белым, а не желтым. Только сейчас я понял свою давнюю ошибку. Главное в таком случае – успеть вовремя притормозить, чтобы попасть в отмеченный двумя стойками проход. Если сбрасывать скорость слишком часто, то после пересечения финишной черты первого места не видать как своих ушей. Так что внимательно изучай особенности трассы в момент ее демонстрации с высоты птичьего полета, запоминай идеальную траекторию спуска во время прохождения квалификации и грамотно нажимай на нужные кнопки. Кстати, управление в игре можно смело назвать идеальным. Резкие наклоны в сторо-

ну, ускорение, прыжок и два направления движения. Итого задействовано всего лишь три клавиши на левой части клавиатуры, и столько же на правой.

■ ЛЫЖИ ПРИНОСЯТ ХОРОШИЙ ДОХОД

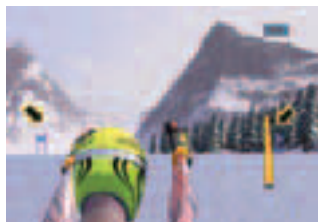
В *Ski Alpin 2005* представлено четыре режима игры: «быстрый старт», «практика», «вызов» и «карьер». С первыми тремя следует ознакомиться для того, чтобы хорошенько подготовиться к четвертому. Здесь в течение сезона тебе предстоит намотать на лыжи 48 трасс, расположенных в немецких Альпах, Франции, Швейцарии, Италии, Канаде и даже в Японии. В общей сложности получается 12 живописнейших уголков планеты, в каждом из которых проводится даунхилл, обычный слалом, гигантский слалом и супергигантский слалом. Друг от друга дисциплины отличаются длиной и крутизной спуска, а также количеством контрольных точек. Чем меньше дистанция, тем круче оказываются повороты.

С призовыми денежками ты отправляешься в специальный магазинчик, чтобы прикупить себе кучу горнолыжного барахла



О КОМПАНИИ

■ 49Games основана в начале 2004 года четырьмя выходцами из немецкой компании VCC Entertainment. Разработчики специализируются на производстве симуляторов горных лыж для приставки PlayStation 2 и PC. В минувшем году, помимо *Ski Alpin 2005*, они выпустили симулятор прыжков с трамплина *RTL-Skispringen 2005*.



С призовыми денежками в руках ты отправляешься в специальный магазинчик, чтобы прикупить себе кучу горнолыжного барахла, или же нанимаешь себе тренера, который помогает прокачать те или иные характеристики. Если в течение длительного времени ты показываешь стабильно высокий результат, на твою скромную персону начинают обращать внимание крупные фирмы. Взамен за заключенный с ними рекламный контракт, тебе также презентуется энное число дензнаков.

■ НА ВСЕ СРАЗУ МОЩИ НЕ ХВАТИЛО

Главная достопримечательность *Ski Alpin 2005* – это очень красиво прорисованные трассы. Когда камера медленно планирует над горнолыжным курортом, на мгновение забываешь обо всех сопутствующих игре визуальных недостатках. Создается такое ощущение, что львиная доля ресурсов движка ушла на лепку из полигонов живописных зимних пейзажей. Снятые в этот момент скриншоты вполне сгодятся для иллюстраций к ярким рекламным

перспектам какого-нибудь элитного европейского горнолыжного курорта. Оставшиеся ресурсы между собой разделили спускающийся вниз спортсмен, незамысловатое окружение и простенькие модельки второстепенных персонажей. Причем среди последних существует своя внутренняя градация. Например, стоящие около стартовой отметки тренер и видеооператор могут похвастаться куда большим числом затраченных на них полигонов, нежели столпившиеся внизу неказистые зрители.

■ НОЛЬ ЭМОЦИЙ

Замедленные повторы особо не впечатлили. Хотя, казалось бы, здесь картинка должна выжимать из движка все соки и выдавать на-гора умопомрачительную графику. А вот и нет! Разработчики нам показывают затянутае в прорезиненный костюм местами угловатое тело спортсмена и лицо, на котором эмоции отражаются только по величайшим праздникам. Смотреть на это трехмерное бронзовое изваяние надоедает почти сразу, равно как и использо-

вать вид от первого лица. В отличие от автосимуляторов, здесь никакого драйва это дело не прибавляет, зато на местности дезориентирует не на шутку. А еще в английской версии *Ski Alpin 2005* процесс скоростного спуска с вершины сопровождается комментариями профессионального спортивного журналиста Джеффа Джонса и двукратного олимпийского чемпиона по слалому Вульфа Джексона. Вдвоем они неплохо зажигали бы, скрашивая особенно скучные моменты своими фирменными шуточками, если бы не столь скудный запас домашних заготовок. Первые пару-тройку раз «проверки микрофона в прямом эфире» невольно заставят тебя улыбнуться, но, ручаюсь, через полчаса игры ты пожелаешь этим клоунам самой отвратительной смерти.

■ РЕДКИЙ ВИД

В итоге мы получаем продукт, хоть и качественный, но ориентированный исключительно на любителя. Если тебе интересны горные лыжи сами по себе – милости просим, игра не разочарует.

ФАКТЫ

1000000000

снежинок на твою буйную голову

10000 ярких полигонов на одного персонажа

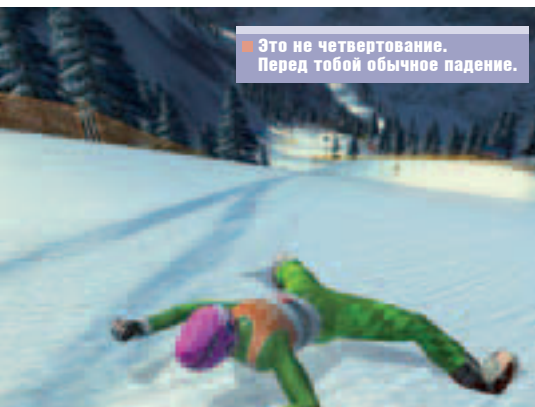
100 изречений комментаторов

48 пройденных трасс по окончании карьеры

12 прекрасных зимних пейзажей

4 спортивных дисциплины

2 пары сломанных лыж



■ Это не четвертование. Перед тобой обычное падение.

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■ 6.0

- + Игра показывает нам, что представляет собой элитный вид спорта – слалом.
- Далеко не всем интересен симулятор скоростного спуска с горы на лыжах.

ГРАФИКА ■■■■■■ 6.0

- + Картинка получилась яркая. Лучше всего удались красивые зимние пейзажи.
- Доморощенный движок звезд с неба не хватает. Могли бы сделать лучше.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■ 7.0

- + Музыкальное сопровождение не отвлекает вас от основных игровых дел.
- Комментаторам не помешало бы разнообразить свою речь новыми фразами.

ДИЗАЙН ■■■■■■ 6.0

- + Трехмерные уровни несколько не отличаются от реальных трасс в Альпах.
- Однообразно оформленные трассы вскоре начинают навевать тоску и скуку.

УДОБСТВО ■■■■■■ 7.0

- + Кажется, более удобного управления и приветливого интерфейса не сыскать.
- Некоторые опции слишком загромождены кучей малоинтересной информации.

ИТОГО

Отличный симулятор скоростного спуска на лыжах. Если учесть, что почти единственный...



6.5

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

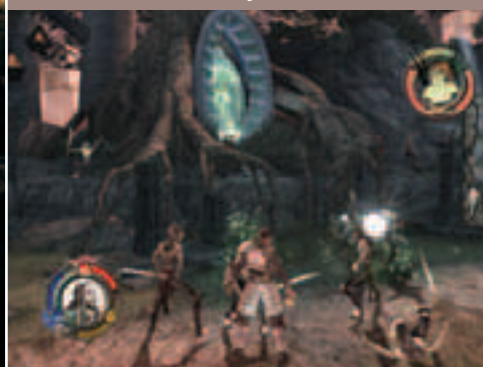
ТРОЕ ВЫШЛИ ИЗ ПЕСА



Текст: Сергей «furunkul» Метелев



■ Битва со стеклянными пауками.



■ Пикник на лоне природы закончился мордобоем и поножовщиной.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Atari
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Stormfront Studios
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1,8 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.atari.com/demonstone

Невероятный успех *LOTR: Return of the King* не дает покоя многим крупным издательствам. Незамысловатая игра в свое время покорила вершины иностранных чартов и буквально озолотила своих создателей. Правда, эксклюзивные права на разработку проектов по мотивам легендарного кино Питера Джексона крепко сжаты в руках издательства Electronic Arts. Зато у его извечных конкурентов из Atari припрятана дорогостоящая лицензия от Wizards of the Coast, а также команда Stormfront Studios, которая два года назад отметилась выпуском на второй PlayStation *The Lord of the Rings: The Two Towers*.

■ ПОСПЕШИШЬ – ЛЮДЕЙ НАСМЕШИШЬ

Решение ваять игру по мотивам торговой марки **Forgotten**

Realms в умах боссов Atari возникло, видимо, по двум причинам. Во-первых, среди поклонников вселенной *Advanced Dungeons and Dragons* это словосочетание не нуждается в раскрутке. Во-вторых, последнее электронное развлечение с таким названием на коробке выходило еще во времена царствования операционной системы DOS. Появившийся в конце минувшего года финальный продукт оказался явно сырым. Видимо, компания Stormfront Studios очень сильно спешила закончить свое детище перед рождественскими праздниками. Недоработки бросаются в глаза с первых же минут. **Forgotten Realms: Demon Stone** встретит тебя заставкой, выполненной в крайне низком разрешении. Из-за невероятно высокой зернистости изображения разглядеть в ней хотя

бы какой-нибудь режиссерский замысел смогут только люди, привыкшие смотреть на монитор через микроскоп. Хорошо, что все остальные вставки сделаны куда лучше. Движок достался игре по наследству от *LOTR: The Two Towers*. Сколько бы долго с ним не мучались программисты, сколько бы они его не усовершенствовали и не ретушировали, все равно не качество картинки не дотягивает до современных графических стандартов. Посуди сам: какие визуальные красоты могут быть на PC, если в основе лежит приставочная технология двухлетней давности? В глаза лишь изредка бросаются яркие всплески радости и веселья. В остальном – сплошные серость и уныние.

■ ЗАКОНЫ ЖАНРА

Подробно пересказывать предисторию событий Forgotten Realms: Demon Stone особого смысла не имеет. У поклонников AD&D давно сложились свои представления о надлежащем уровне сценариев игр,

Видимо, компания Stormfront Studios очень сильно спешила закончить свое детище перед рождественскими праздниками



О КОМПАНИИ

■ Stormfront Studios основана в 1988 году выходцем из Electronic Arts Доном Даглой (Don Daglow). В багаже компании есть куча достойных игр. Отдельного внимания заслуживают *Neverwinter Nights* (1991-го года), *Stronghold*, *Andretti Racing*, *Madden NFL 97-98*, *NASCAR 99-2000* и знаменитая дилогия *Pool of Radiance*.



созданных по мотивам произведений **Роберта Сальваторе** (Robert A. Salvatore). А любителей покрошить врагов на мелкие кусочки навряд ли заинтересуют витиеватые сюжетные перипетии. К сожалению, твой покорный слуга застрял где-то посередине между первой и второй категорией. Поэтому ограничусь лишь перечислением главных персонажей.

По законам жанра воин Ранек оказался небритым, заросшим и крайне неповоротливым обладателем массивного меча, обожающий выяснять отношения в рукопашном бою. В качестве противовеса огромной мускульной силе выступает черноволосый маг Иллиус. Благодаря своему волшебному посоху он выдает нагору различные заклинания и предпочитает разить ими противников, находясь на приличном расстоянии от гущи событий. Связующим звеном

между двумя антиподами выступает эльфийка-воровка Жай. Она достаточно подвижна, и при этом не чурается вступать в ближний бой. Ее коронный прием – стать невидимой, незаметно для окружающих подобраться к огромному противнику сзади, запрыгнуть ему на плечи и грациозным движением двух заточенных

как лезвие бритвы клинков перерезать ему глотку. С каждого поверженного монстра на уровне наша троица берет себе в качестве трофея какую-нибудь полезную вещь. Причем всегда получается так, что каждой сестре, а заодно и братьям, достается по сережке, и никто не делит промех собой полезные шмотки. Перчатка воину, красивые бусы магу, золотое кольцо даме. Все остались довольны, все с охотой продолжают и дальше крошить мелкими ломтиками своих многочисленных врагов.

■ МАХРОВЫЙ АКЦИОН

Несмотря на присутствие в *Forgotten Realms: Demon Stone*

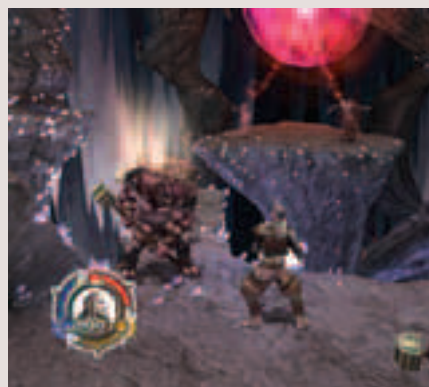
■ ФАКТЫ

- 100** очень ужасных противников
- 10** неказистых уровней
- 3** вооруженных и очень опасных персонажа
- 3** ленты Питера Джексона как образец для подражания
- 2** остроконечных уха у «миллой» эльфийки
- 1** дорогостоящая лицензия популярной вселенной AD&D



■ ГДЕ НАЙТИ FORGOTTEN REALMS?

Как и любой мир вселенной AD&D, *Forgotten Realms* имеет свою предысторию. В ней все действия происходят на планете Торил, чьи размеры примерно сопоставимы с просторами нашей родной Земли. Торил – третья по счету планета от Солнца, и вокруг нее вращается единственный спутник под названием Силан. В северо-западной части северного полушария расположена область Фазрун. Ее протяженность с запада на восток составляет 3000 миль, а с севера на юг она равна примерно 3500 милям. Именно здесь развернулись события множества известных тебе ролевых игр. Самое знаменитое место – Балдурс Гейт. Этот город возведен в устье реки Чионтар и находится в северной части речного торгового пути из Амна в Ватердип. В нем правят четыре великих герцога, образующие известный во всей округе «Совет четырех». Благодаря его мудрым решениям Балдурс Гейт считается самым безопасным и хорошо защищенным городом.



■ Порежу всех на лоскутки.



■ А в это время в замке у шефа...



■ У этой тети меч больше, чем она сама.

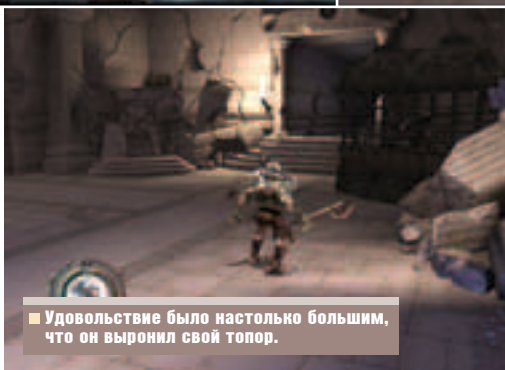


■ Ну и рожа у тебя, Шараров.

■ СВАТЫНИ



■ В городе Балдурс Гейт есть три древних храма. Первый – это Холл Чудес (21 священник), настоятелем которого является Таламон Албайер. Второй – Холл Дамы (24 священника), руководством которого занимается достопочтенная Чанталас Улбрайт. Наконец, третий – Храм Умберлии (8 священников). В нем главенствующее место принадлежит еще одной представительнице слабого пола – Джонате Мистмир.



■ Удовольствие было настолько большим, что он выронил свой топор.



■ Пиротехника в действии.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



внушительной доли ролевых элементов, игровой процесс больше всего напоминает аркадный слэшер. К сожалению, боевая система явно не дотягивает до соответствия жанру и скатывается до банального скоростного нажатия на левую и правую кнопки мыши а-ля **Diablo**. Но, если в легендарном творении **Blizzard Entertainment** от тебя ничего больше не требовалось, то здесь необходимо помнить о двух других персонажах партии и о целой куче кнопок на клавиатуре, которые отвечают за выполнение дополнительных приемов.

Ведомые тобой персонажи все время лезут напролом, по пути разбивая на части не только

вражьи головы, но и нагромождения из однотипных деревянных ящиков или незамысловатые баррикады. В нужные моменты на помощь приходят старые добрые скрипты. Удар шального спелла (откуда он взялся – это уже отдельная тема) сносит завалившие проход камни и так далее. Причем подобные моменты насквозь пропитаны упором на повышенную кинематографичность происходящих событий. Иногда разработчики чересчур сильно перегибают палку, и на экране появляются до боли знакомые перепевки сцен из трилогии «Властелин колец». Например, бег по хрупкому мосту из первой части фильма.

■ ЖАДНОСТЬ ФРАЕРА СГУБИЛА

Теоретически из разложенных на кухонном столе ингредиентов должно было получиться очень вкусное блюдо. Тут тебе и лицензия **Advanced Dungeons and Dragons**, и участие в создании проекта известного писателя Роберта Сальваторе, и опытные разработчики, и истосковавшиеся по продолжению **Forgotten Realms** фанаты... Да только в итоге мы отведали состряпанный на скорую руку винегрет. Съел разок, съел другой и уже больше не хочется. А ведь сейчас на дворе стоит не голодная година. В жанре **Third-Person Action** есть что отведать и повкуснее.

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 6.0	
+	Персонажи рубят, режут, колют, колдуют... В общем – все так, как надо.
-	Такая житуха начинает надоедать после прохождения третьего уровня.
ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 6.0	
+	Иногда игра, поднапружившись, еще способна выдавать красивую картинку.
-	Графический движок давно пора посыпать нафталином и спрятать в сундук.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0	
+	Звук и музыка не отвлекают от развивающихся на экране событий.
-	Актеры могли бы произносить монологи своих героев с меньшим пафосом.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 5.0	
+	Уровни построены в полном соответствии с классическими канонами жанра.
-	Стены, дороги, мосты, ящики и куча противников. Хочется разнообразия.
УДОБСТВО ■■■■■■■■■■ 6.0	
+	Все расположено на своих местах, дабы не тратить твое время на поиски.
-	Во время путешествия по меню не мешало бы внедрить поддержку мыши.
ИТОГО	
Замах был рублевым, а удар получился копеечным. Диагноз – средняя игра.	



6.0



■ Скоростной забег на короткие дистанции.

ВРЕМЯ КАРАОКЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ.



НАСТУПИЛА ЭРА ИНТЕРАКТИВНЫХ ВИКТОРИН!



- Интереснейшие вопросы по «Книге рекордов Гиннеса 2005»
- Неожиданные ответы
- Путешествие в Хранилище рекордов
- Встреча с Чемпионом по количеству рекордов
- Информация о самых известных событиях



- Незабываемое шоу
- Многочасовой геймплей
- Красочный интерфейс
- Игра один на один или с друзьями
- Уникальные фотографии, архивные сведения и многое другое!



© 200 Digital Group Plc, 2005. © Guinness World Records Ltd - a HIT Entertainment Plc Company, 2005. Все права защищены. Исколчительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sales@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

THE INCREDIBLES (СУПЕРСЕМЕЙКА)

СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ СУПЕРГЕРОЕВ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Спасибо за оценку, но это просто моя работа.



■ Некоторых боссов убивать очень легко, некоторых – очень долго.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action/ 3D Platform
■	ИЗДАТЕЛЬ
	TNQ
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Новый Диск
■	РАЗРАБОТЧИК
	Heavy Iron Studios
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1000 MHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb, T&L)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.0 MHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.incrediblesgame.com

Игры по продукции фабрики грез, будь она продукция снята с реальных людей или нарисована от руки, почти всегда выдаются не очень удачными. Их удел – быть всего лишь слабым довеском к оригинальному фильму, стоящим на одном уровне с пластмассовыми фигурками главных героев и майкой с их фотографиями. Эту скорбную традицию пару раз нарушали амбициозные и качественные проекты, но чаще всего ей следуют тупо и беспрекословно. Не решилась выделяться из общей массы и *The Incredibles*, пускай и качественная, но не совсем выразительная игра по мультфильму.

Честное слово, по нашему сегодняшнему герою можно писать учебники игроделания.

Параграф, в котором будет упомянута *Incredibles*, обязательно следует назвать «типичные игры по фильмам». Каждый элемент этого проекта напомнит тебе о множестве других аналогов, производство которых, по ощущениям, уже поставлено на конвейер.

■ УЛЬТРАСЕМЕЙКА

Вот взять, например, сюжет. Как всегда, он четко следует канве фильма, лишь в некоторых местах позволяя себе вольности и добавляя новые события, без которых перенесение сценария мультика на игровые рельсы было бы совсем неоправданно.

Вкратце для непосвященных: под наше управление попадает Суперсемейка – чета бывших супергероев, успевших после ухода с работы по спасению мира обзавестись обычными профессиями и наплодить троих милых

супердетей. Как обычно, на горизонте забрезжила угроза для всего человечества, так что героям предстоит вспомнить свои старые способности и вместе со своими отпрысками отправиться в священный поход по набииванию морд злым врагам.

Большую часть времени мы будем проводить в широких плечах отца семейства, мистера Исключительного, которому предстоит ловить преступников, спасать людей из горящего здания и сражаться с роботами и приспешниками Главного Злодея на тропическом острове, в который построена секретная база. Исключительный – стандартный герой всех аркад. Он силен, могуч, умеет прыгать и кидаться врагами, мебелью и другими тяжелыми предметами. Кроме того, у него есть несколько суперударов, буквально раскидывающих противников по всей полезной поверхности уровня. К сожалению, на такие удары тратится специальная энергия, так что использовать их постоянно не удастся. Кроме папочки, в наше распоряжение поступают и другие

Игра умудрилась вобрать в себя все классические недостатки платформера, временами доводя игрока до белого каления



О КОМПАНИИ

■ Heavy Iron – не более, чем подразделение THQ, которое в основном занимается созданием игр по приобретенным компаниями лицензиям. На PC студия успела засветиться двумя не самыми выдающимися проектами: *Evil Dead: Hail to the King* и *The SpongeBob Squarepants Movie*. Располагается компания в штате Калифорния, что в США.



члены семьи, у каждого из которых тоже есть свои выдающиеся способности. Верная жена и любящая мать, например – настоящее чудо гибкости и эластичности. Она без всяких проблем может дотянуться руками до далеко стоящего врага, чтобы отвесить ему хороший удар, а то и схватить за шкирку и бросить в другого негодяя.

Детишек суперспособностями тоже не обделили: дочка умеет генерировать защитные поля и становиться невидимой (отсюда и растут уши stealth-природы ее миссий), а сын с удовольствием использует свои способности к развитию огромной скорости, превращая миссии со своим участием в гонку с уклонением от препятствий.

МЕГАСЕМЕЙКА

К сожалению, на практике не все получается так хорошо, как в теории. Игра умудрилась



вобрать в себя все классические недостатки платформера, временами доводя игрока до белого каления.

Вот, к примеру, миссии с участием мистера Исключительно. Поначалу веселая беготня с раздачей оплеух окружающим тебя врагам доставляет удовольствие. Со временем, к

сожалению, удовольствие начинает уменьшаться: бои совсем уж однотипные, да и враги становятся все сильнее и сильнее, превращая отвязное избивание всего и вся в однообразное повторение наиболее эффективных ударов. А уж когда приходит время вволю попрыгать, начинается самое интересное. Прежде всего, тебе повезет, если автосейв разработчики поставили перед началом «прыгательного» этапа, а не за 20 врагов перед ним (вручную сохраняться тут нельзя). Кроме того, тебе предстоит прыгать, прыгать и прыгать, выверяя каждый шаг и прыжок почти по секундам. Не знаю, есть ли маньяки, ко-

ПЛЯСКИ С БОССАМИ

Как и в любой другой уважающей себя аркаде, в *The Incredibles* есть сражения с боссами. Поначалу от схваток с ними приходишь в настоящий восторг: к каждому изволь найти свой подход, от каждого сумеешь успешно оборониться, вообще, покажи всему миру, на что ты способен. Но со временем схватки превращаются в страшное, бесконечное совершенствование одних и тех же действий, способное растянуться на десяток минут. Допустил ошибку в отработанной схеме разнесения босса на части? Начинать сначала. Честное слово, сражаться с местными королями уровней интересно только в самом начале. После этого все становится скучно, обыденно и монотонно. Доведенные до автоматизма движения (пускать и меняющиеся с каждым боссом) и сведенные зевотой скулы – все это отнюдь не признак хорошей аркады.

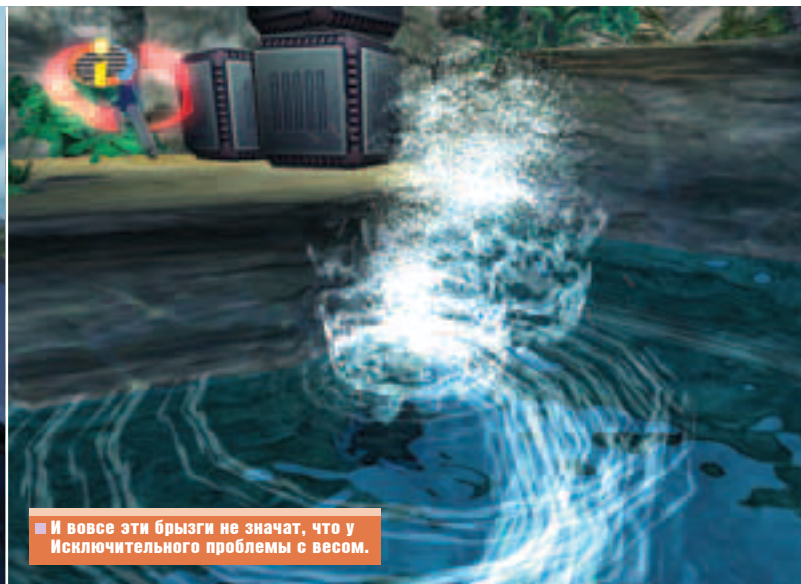


ФАКТЫ

- 18** симпатичных уровней
- 4** главных героя, наделенных суперспособностями
- 1** тщедушный, но хитрый Главный Злодей
- 4** автосейва на уровень
- 15** перезагрузок за участок уровня – личный рекорд
- 6** врагов с лазерными автоматами – и тебе крышка



■ Несколько раз за игру мы будем играть в настоящий тир.



■ И вовсе эти брызги не значат, что у Исключительного проблемы с весом.



■ Шастик бежит в школу. Со скоростью 90 км/ч.

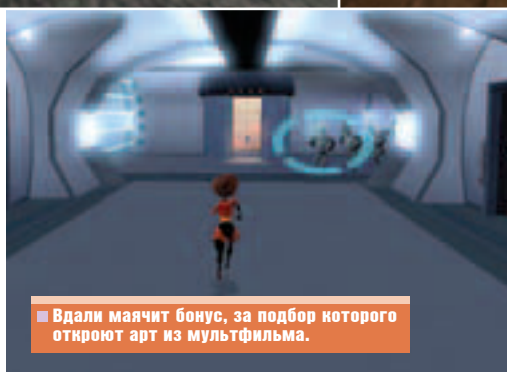


■ Уровень в горящем здании будет сниться мне вечно. Столько раз я еще кнопку "Load" не нажимал.

КОМУ СЕЙЧАС ЛЕГКО?



■ Еще один момент, который мешает получить удовольствие от игры – ее высокая сложность. Если поначалу прохождение вызывает лишь небольшие трудности, то под конец некоторые моменты превращаются в настоящий ад. Нет, я не призываю разработчиков превращать игру в прогулку по парку, но и устраивать такие проверки на прочность в простой аркаде тоже не стоит. Кстати, менять уровень сложности здесь нельзя.



■ Вдали маячит бонус, за подбор которого откроют арт из мультфильма.



■ Хороший хук правой – и враг растворяется в воздухе.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **5.5**

торым это доставляет удовольствие, но лично меня обезьяноподобные прыжки с платформы на веревку и обратно напрягают. Еще и потому, что управление порой ведет себя странно, неадекватно реагируя на нажатия клавиш. Или вот, этапы с участием сыночка, Шастика. Несемся с большой скоростью по уровню, уклоняясь от разного рода препятствий и время от времени используя кнопки прыжка и ускорения. Чистая проверка на реакцию: одна ошибка – и мы возвращаемся далеко назад. Нет, поначалу это весело, но на пятнадцатую попытку проскочить между двумя пересекающимися дорожкой грузовиками нам немного надоедает.

ГИПЕРСЕМЕЙКА

Радует израненное сердце рецензента, пожалуй, только графика. Для проекта своего уровня The Incredibles смотрятся очень неплохо. Высокополигональные модельки, яркое буйство кадров на экране, много-много спецэффектов и всеобщая атмосфера мультижанности не могут не успокаивать расшатанные *Postal 2* и *Man-hunt* нервы.

Звук выполнен на среднем уровне, озвучка – на высоком. Есть только один момент: примерно к середине игры от реплик персонажей, пусть и остроумных, ты начинаешь лезть на стены. Нет, их не так уж и мало, но явно недостаточно для того, чтобы не успеть надоесть.

За музыку можно смело ставить пятерку: вот к этой составляющей игры нет совсем никаких нареканий. Она стопроцентно поддерживает дух мультфильма, вписываясь в то же время в атмосферу игры. Вердикт этой игре будет похож на вердикт многим другим играм по фильмам. Среднего уровня аркада, разработчики которой не потрудились убрать типичные негативные стороны жанра и постараться подольше удержать интерес игрока. Конечно, Incredibles все равно выделяется из ряда игр своего типа, в том числе и удачными моментами игрового процесса, но выше рамок жанра она прыгнуть, к сожалению, не смогла.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 5.0	ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 8.0
<div>+</div> Время от времени игровой процесс действительно умудряется затягивать.	<div>+</div> Старательно выдержанная создателями атмосфера оригинального мультфильма.
<div>-</div> Хромает разнообразие. Главных проблем аркад игра избежать не смогла.	<div>-</div> Некоторые отклонения от стиля мультфильма в угоду игровому процессу.
ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 7.0	ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 6.0
<div>+</div> Яркие краски, неплохая анимация, пухлые модельки и живые спецэффекты.	<div>+</div> Осваивается управление довольно быстро. Приятный минимализм лайфбара.
<div>-</div> Графика симпатична, только если ее сравнивать с остальными аркадами.	<div>-</div> Игра топорно реагирует на нажатие кнопок управления. Ужасный автосейв.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0	ИТОГО
<div>+</div> Качественная музыка, большое количество озвученных реплик героев.	<div>+</div> Да, она лучше других игр по фильмам. Нет, на стоящую игру не тянет.
<div>-</div> Хоть реплик и много, надоедают они быстро. В целом звук средний.	



6.0



■ При таких выкрутасах она обычно говорит что-нибудь феминистское.

СРАЗИСЬ СО ВСЕЛЕНСКИМ ЗЛОМ!



**ВО
ИМЯ
СВОБОДЫ!!**



FF
FREEDOM FORCE
VS
THE 3rd REICH



ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ
СВОЕГО ГЕРОЯ С ПОМОЩЬЮ
НОВОГО МОЩНОГО РЕДАКТОРА
ПЕРСОНАЖЕЙ



ОТРЯД СУПЕРМЕНОВ
FREEDOM FORCE КРОШИТ
ПОЛЧИЩА ГИТЛЕРОВСКИХ
ОКУПАНТОВ



КРАСОЧНЫЕ БАТАЛИИ
С ЗАВОРАЖИВАЮЩИМИ СПЕЦ-
ЭФФЕКТАМИ. ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУ-
ШАЕМЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР



© IRRATIONAL GAMES, 2005. FREEDOM FORCE И ЛОГОТИП FREEDOM FORCE LOGO ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРАМИ И ЗАКАЗЧИКАМИ IRRATIONAL GAMES. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЛИЖНЕГО ЗАРУБЕЖИЯ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК». Тел.: (095) 933-09-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО Тел.: (095) 933-09-26, e-mail: zakaz@nd.ru. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ — КОМПАНИЯ «ОДЫССЕЙ», Тел.: (050) 336-93-93, (0442) 51-93-93, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua.



www.freedomfans.com
ОДНА ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ АКЦИОН/РПГ ГОДА

**СКОРО
В ПРОДАЖЕ**

GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

ДОРОГУ СУДЬЕ!



Текст: Михаил Панюшкин



■ Такой корабль подошел бы даже «Норсарам».



■ Наш подопечный. Хорошо, а?

■	ЖАНР ИГРЫ
	Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Senega
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Centaury Production
■	ПОЙДЕТ
	Процессор PIII 500 Ghz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор PIV 1,5 Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.gooka.com

Нет, прошло все-таки время классических фэнтезийных сюжетов. Чтобы мужик с мечом или с топором огромным, да на коне черном скакал и всех кругом рубил. Ты-то помнишь, когда Конан рулил умами молодежи? Не помнишь? То-то же.

В современной индустрии развлечений эта пагубная тенденция прослеживается все отчетливее. В частности, это заметно по **Gooka** – нашему сегодняшнему пациенту. Сюжет нового квеста от **Centaury Production** напрямую взят из книги Ричарда Эванса "Gooka and Yorimar". А там как раз все начинается с мечей и заканчивается бластерами (кстати, о Конане я говорил не случайно – Ричард Эванс и к нему причастен). Сама по себе лицензия это скорее плюс (вспомним хотя бы

Betrayal at Kronador, «списанный» с Раймонда Фейста). Но правильно выбрать произведение для «игроизации» – это еще не все. Успех достигается упорным трудом, не так ли?

■ ТОРЖЕСТВО ТЕХНОМАГОВ

История начинается с того, что наш подопечный судья Гука возвращается домой после длительного отсутствия. Он сходит с корабля, приказывает носильщикам нести себя к родному дому и благополучно засыпает по дороге домой. И снятся ему всякие ужасы – родовое гнездо разрушили, домочадцев в полон увели и тому подобная белиберда. Прибыв на место, он обнаруживает родное жилище в весьма плачевном состоянии – дом сожжен, усадьба разорена. Оставшийся в живых старый слуга в ужасе рассказывает о том, что ребенка Гуки украли, а жена сильно ранена и

находится сейчас в близлежащем монастыре. Разумеется, наш герой бежит в монастырь, где выясняет, что для поддержания жизни в теле жены нужна новая батарейка в саркофаг. После чего судья встречается с богом-драконом Глоксом, который готовит Гуку к предстоящей битве, а заодно сообщает парню о том, что он наделен экстрасенсорными способностями. Сумбурно и слегка шизофренично, ну да ладно.

■ В ОБЫЧНОЙ ПОЗИЦИИ

Описать игровой процесс Gooka можно всего двумя словами: **Grim Fandango**. Главный герой ходит туда и обратно, треплется с окружающими, собирает валяющийся под ногами хлам и использует его по назначению. Иногда для завершения определенных заданий необходимо решить различные головоломки.

Есть один нюанс – наш герой обладает телепатическими способностями. Посему, зачастую нет необходимости ломать голову над тем, чего хочет тот или иной NPC. Достаточно лишь

Вроде все хорошо в игре, но все портят мелочи, которые отличают крепко сбитый продукт от интерактивного шалтай-болтая



О КОМПАНИИ

■ Чешская софтверная контора Centaury была зарегистрирована в 2000-м году. Специализируется на выпуске игр. На ее счету такие вещи, как *Domestic Violence*, *Ferdy the Ant*, *4 Leaf Clovers*. В период с 1994-го по 1999-й годы они написали также *Hot Summer 2*, *Mystery of the Comic*, *The Knights of Grail*.



прочитать его мысли, и все становится на свои места. Яркий пример: можно долго ходить и думать, что же нужно мужику с копьем на острове. А можно «заглянуть» в его черепную коробку и понять, что сохнет он по одной аборигеночке. Соответственно, быстренько устраиваем личную жизнь воздыхателя и продвигаемся по сюжету дальше.

БЕЙ ВРАГОВ

Кроме того, если уж речь зашла об особенностях, следует сказать, что Gooka – не просто квест, а квест с элементами RPG. В мизерном объеме, но все же. Налицо четыре основных атрибута (сила разума, физическая сила, очки здоровья и скорость) и система их роста аля «Аллоды». То есть, в тех немногочисленных походовых боях, что встречаются по сюжету, мы можем, как минимум, навалавать противнику мечом или



заехать ему в лоб заклинанием. От того, насколько часто используется какой-то из основных атрибутов, зависит то, с какой скоростью он будет расти. Соответственно, чем выше «сила разума», тем сильнее наши заклинания и лучше сопротивляемость заклинаниям супостатов. С «физической силой» – по аналогии.

Впрочем, самое интересное не в этом. Если очень приспичит, в специальном пункте боевого меню можно сменить один вид энергии на другой. Иногда очень помогает. Например, когда мускулистые дядьки с мечами наваливаются кучей и буквально мешают дышать, весьма полезно как следует прокачать тело. А если вдруг судьба будет так немилосердна, что заставит сражаться с магом, то внезапное превращение из накачанного воина в искусного заклинателя придется очень кстати. И конечно, нашей наградой на поле боя станет не только «профессиональный рост», но и шмотье противников.

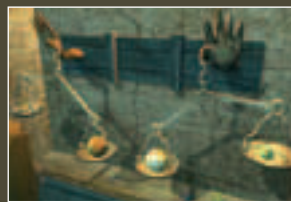
ПРОДОЛЖЕНИЯ

На самом деле, *Gooka: The Mystery of Janatris* является продолжением игры по миру Ричарда Д. Эванса, созданной в свое время фанатами творчества писателя. Называлась та игра попросту и без выкрутасов – *Gooka*. Поиграв в нее однажды, ребята из Centaury Production решили, что негоже такой великолепной идее пропадать, и сделали сиквел. Сам Ричард Эванс более известен среди фанатов под своим настоящим именем **Владо Риса (Vlado Risa)**, его книги чрезвычайно популярны у него на родине (в Чехии), а некоторые вещи – и на международном рынке (например, «**Конан и кровавая звезда**»). Как не устает повторять сам писатель, несмотря на популярность «Конана» за рубежом, его наиболее удачным произведением является все-таки «**Gooka and Yorimar**», по которому и сделана игра. Кстати, книга и впрямь неплоха – настоятельно рекомендуем к прочтению. Интересно вот только, понравится ли автору игра?



ФАКТЫ

- 1 неизведанная планета
- 4 персонажа в группе
- 4 типа действий доступно каждому из воюющих
- 3 ингредиента нужно, чтобы смешать антиалкогольное зелье
- 2 человека пострадали от атаки – Лидра и Йоримар



■ Возвращался он домой...



■ А это бог, дракон Глокс.



■ Не все деревья в этом мире одинаково красивы.

БУДЬ НАЧЕНУ!



■ В бою крайне важно сразу понять, что за противник оказался перед тобой: маг или воин. В первом случае нужно поскорее прокачивать силу разума, во втором, соответственно, силу физическую. В противном случае, тебя даже имени не спросят – снесут буйну голову одним удачным ударом. И ищи-загружай потом свои ранние «сохраненки», снова и снова. Впрочем, save-load здесь все равно не преследование...



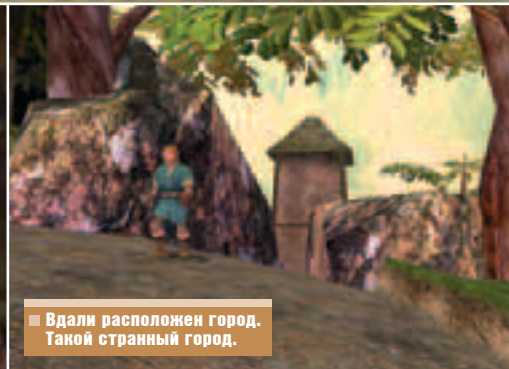
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7

■ Я вам письмо принес. Где мое вознаграждение, а?



■ Вдали расположен город. Такой странный город.

ХОЧУ СКАЗАТЬ ПЛОХОЕ

И все же, самое главное в таких играх это связанность и логичность действий. И вот по поводу этого хочу сказать разработчикам свое решительное «фи». Зачастую опытные квестоманы, любящие в приступах пиксельхантинга что-нибудь такое сделать с подручными предметами, случайно выполнят некоторые квесты раньше времени. Это не так уж и печально, но вот некоторые, уже нечаянно выполненные задания, тебе уже никогда не получить – ведь они же уже выполнены. А значит, награды мы лишимся. Может быть и наоборот – задания нам не выдадут, а награду выплатят. И, как результат, что делать

дальше – непонятно, потому как в тексте описания задания должна была быть подсказка к дальнейшему прохождению. Приходится опять применять стандартный алгоритм прохождения тупых квестов: собрать все шмотки, перепробовать все комбинации, затем попытаться их всучить каждому встречному-поперечному.

НЕ СКЛАДЫВАЕТСЯ ГОЛОВОЛОМКА

Gooka – удивительная игра. Вроде все при ней: и неплохая графика, и музыка, и озвучка персонажей, и даже сюжет не совсем помойный. Не слишком короткая и не слишком длинная, что опять же, плюс – и не заскучаешь, и

наешься вдоволь. Все портят мелочи, которые снова и снова отделяют зерна от плевел, а крепко сбитый продукт от интерактивного шалтай-болтая. В итоге метод прохождения сложных мест посредством save-load, как обычно, вспоминается уже через полчаса игры, и уже через полчаса ты принимаешь его как данность.

Нет, конечно, идеальных игр не существует в принципе. Ну не складывается у тебя шедевр вроде *Fallout* или той же *Betrayal at Krondor*, так почему было не ориентироваться на простоту *Monkey Island* и *Broken Sword*? Как раз тот случай, когда простота – синоним гениальности.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

8.0

- + Занятный сюжет, интересные головоломки, разнообразные персонажи...
- По отдельности все это хорошо, а вместе – не смотрится.

ГРАФИКА

6.0

- + Не тормозит, есть хорошие пейзажи, изредка встречаются динамические тени, и все...
- Ни о каких новейших технологиях и речи не идет, все серое и плоское.

ЗВУК И МУЗЫКА

7.0

- + Очень приятная музыка, жаль слишком редко играет. Озвучка тоже неплохая.
- Музыки определенно мало, а реплики иногда не синхронизированы с текстом...

ДИЗАЙН

7.0

- + Игровые уровни, города, корабли, военные базы, персонажи – неплохи.
- Даже по такой красоте бегать до неприличия часто – надоедает.

УДОБСТВО

8.0

- + Вперед-назад, вправо-влево, по табуляции – инвентарь. Привычнее некуда.
- Изредка персонаж начинает вести себя неадекватно...

ИТОГО

Общее впечатление – среднее. Как обычно, кустаря от мастера отличает внимание к мелочам!

6.0



Ты знаешь, что случилось?

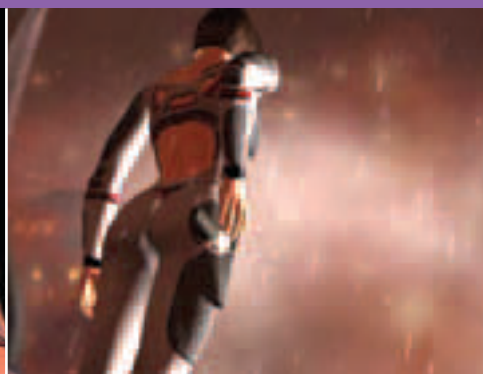


LEGACY: DARK SHADOWS

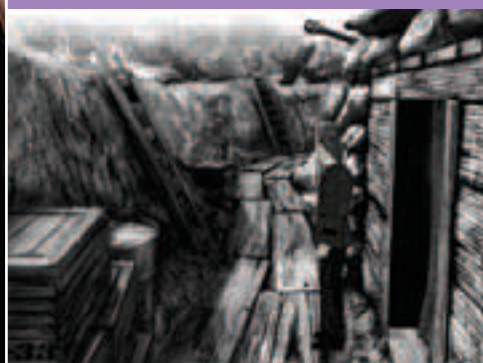
КИБЕРПАНК В СОРОКОВЫЕ



Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Кажется, в сверкающих каплях дождя состоит второе пришествие. На самом деле просто приземляется такси.



■ Прошлое предстает в черно-белых тонах.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Tri Synergy
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Razbor Studios
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 700MHz, 128 Mb RAM, 3D-ускоритель (32 Mb, T&L)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.2GHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb, T&L)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.legacythegame.com

Интересный сюжет не возможен без хорошей интриги. Грамотно продуманная завязка нерушимой цепью прикует игрока к монитору, заставит забыть покой и сон. События *Legacy: Dark Shadows* начинаются в Сталинграде 1941 года. Над маленькой землянкой, где наш герой кортает боевые будни с русским солдаты Ваней, кипит жаркая битва. Правда, сражение за Сталинград имело место быть в 1942 году, ну да ладно. Вопрос об исторической достоверности волнует не так уж сильно. Куда интереснее, что забыл в Сталинграде 41-го угловатый мужлан (якобы главгерой), если в описании игры нам обещали киберпанк с обаятельной девушкой в центре событий. Вот тебе и интрига...

■ НАЗАД В БУДУЩЕ

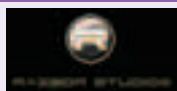
На самом деле, ни киберпанк, ни округлые формы героини не являются выдумкой рекламных агентов и в игре честь по чести присутствуют. Просто, по замыслу сценаристов, нам предстоит немало скитаний по эпохам в шкуре разных персонажей. События тридцатых, сороковых и семидесятых годов XX века увязаны в один венчик с происшествиями 2020 и 2138 годов. Корень всех бед – германо-японские генетические эксперименты предвоенного периода (1930-е). Неведомым науке образом опыты милитаристов вылились во вполне реальную угрозу для всей Вселенной, неслабо растянувшуюся во времени. Докапываться до деталей и в тысячный раз спасать мир придется игроку. Большую часть времени мы пребываем в соблазнительной тушке некоей Рен

Сильвер (Ren Silver). Кто такая Рен, толком не объясняется, а о друзьях-товарищах героини известно и того меньше. Обрывки фраз в бесхитростных диалогах не слишком информативны. Отчего разработчики спустя рукава отнеслись к созданию образов героев в приключенческой игре – непонятно. Ведь где, как не в авантюре, жить ярким, запоминающимся виртуальным личностям.

■ НЕТ НИКОГО, НО МЫ ВЫЙДЕМ ГУЛЯТЬ

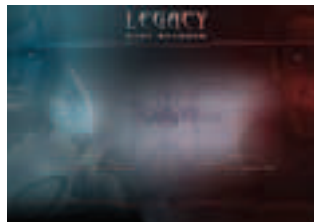
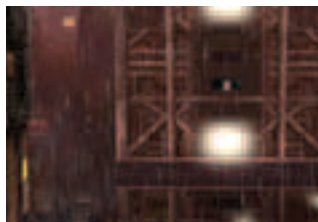
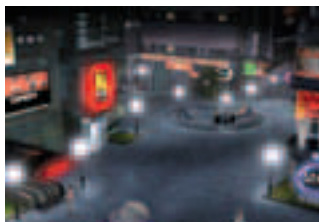
Игровые локации вполне разнообразны, но, скажем прямо, скучны. Пусть у студии возникли какие-то проблемы с анимацией фонов, но уж наполнить местность деталями наверняка ничто не мешало. Антуражи, тем временем, обделены обычными для жанра приятными мелочами. Хотя, отдадим должное, временами не лишены шарма. Услышать фрагменты балета Чайковского «Щелкунчик» в марсианском отеле «Арес» – отличный повод посетить красную планету. В баре звучит неплохая электронная

Что забыл в Сталинграде 41-го угловатый мужлан, если в описании игры нам обещали киберпанк с обаятельной девушкой?



О КОМПАНИИ

■ Хорватская Razbor Studios – новичок на рынке. Выпуск *Legacy: Dark Shadows* предшествовал лишь релиз интерактивной книжки-раскраски Sivko. С помощью клавиатуры и мыши юные художники могли раскрашивать готовые картинки в разные цвета. С таким опытом *Legacy: Dark Shadows* – скорее успех, чем провал.



музыка, а на улицах до предела урбанизированной Земли льет противный дождь. Не кислотный, хочется верить. Кстати, в мире **Legacy: Dark Shadows** на старушке-Земле произошел некий Большой Взрыв, после чего все стало еще хуже, чем сейчас. Планета превратилась в конгломерат мегаполисов с неременной неоновой рекламой и извращенной проституцией – притяжения на киберпанк разработчики оправдывают, как могут. Рен проживает в городе с колоритным названием Большой Город (Big City), где занимается частным сыском.

Совсем не сложная, между прочим, работа. По крайней мере, в интерпретации **Razbor Studios**. *Legacy: Dark Shadows* рассчитана явно не на прожженных профи авантюрных перипетий. Даже новичкам загадки не покажутся сложными. Ведь если есть нож и закрытый сундук, алгоритм действий очевиден. Если есть дерево и фотоаппарат, а минуту назад тебе советовали сфотографироваться рядом с деревом, долго раздумывать не приходится. Если имеется камень,

кусок трубы и веревка, а нужен молот... В общем, все в таком духе. Сложности бывают лишь с порядком решения задач. На Марсе Рен упорно отказывается шагать в сторону полицейского участка. Мол, я сюда отдыхать приехала, а ты, такой-растакой, снова на работу меня отправляешь. Совершив все возможные действия в прочих локациях, я добрые десять минут бесплодно скитался по территории туристической колонии. Потом наудачу снова отправил девушку в полицию. И что ты думаешь? Пошла, шельма!

■ VODKA RULEZ!

Рецензенты плохо оценивают работу с озвучкой персонажей, хотя музыкальное сопровождение, бесспорно, очень приятно. Речь героев переполнена самыми разнообразными акцентами, и, похоже, эти речевые особенности у одних вызывают умиление, а у других – отвращение. Твой покорный отослав себя к первой группе. Очень, знаешь ли, позабавил гротескный русский акцент солдат из Сталинграда

41-го. Да и диалог их, завершившийся безапелляционным умозаключением "Vodka rulez!", затронул потаенные струны русской души. Другое дело – родной язык англоговорящих героев. В местном английском явно присутствует солидная доля хорватского, но она лишь придает неуловимый шарм и совсем не портит впечатления. А вот смотреть без пол-литры на графику тяжко. Угловатые модели героев, не менее угловатые полигональные предметы, марионеточная анимация не делают игре чести. Монолитная неподвижность губ и вовсе шокирует. Одно дело – путешествовать по времени в игре, другое – окунуться в середину 1990-х наяву.

■ ПО КОМУ ЗВОНИТ LEGACY?

Определить целевую аудиторию *Legacy: Dark Shadows* затрудновато. Для прожженных любителей квестов игра слишком проста. С другой стороны, лишь они способны по достоинству оценить хитросплетения сюжета и шарм обстановки, закрыв глаза на посредственную графику и неоднозначный звук.

■ ФАКТЫ

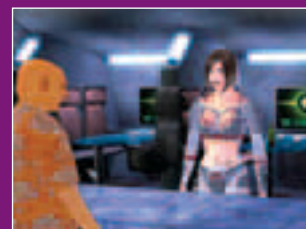
5 псевдоисторических эпох: 1930-е, 1940-е, 1970-е, 2020-е, 2100-е

25 чревоуводящих персонажей

12 локаций на Марсе, Земле и астероидах

230 сцен в барах, отелях, на улицах и в магазинах

80 предметов, использующихся при решении головоломок



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
GameRankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.7**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.4**



■ Женщина за рулем. Уже одно это подкупает.

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **7.0**

- + Занимательный сюжет, смешавший, казалось бы, несовместимые эпохи.
- Простота головоломок, необходимость соблюдать порядок действий.

ГРАФИКА **3.0**

- + По определению округлые формы героини действительно лишены угловатости.
- Графика на уровне середины 1990-х, даже банальная анимация губ отсутствует.

ЗВУК И МУЗЫКА **6.0**

- + Колоритное музыкальное оформление локаций, интересные акценты у героев.
- Далеко не всем придется по вкусу английский с примесью хорватского.

ДИЗАЙН **7.0**

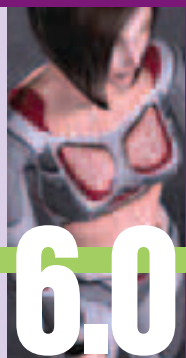
- + Заявленная студией киберпанковая стилистика оправдывается дизайном.
- Спартакское оформление локаций: мало анимации фонов, мало деталей.

ИНТЕРФЕЙС **7.0**

- + Компактность, функциональность, интуитивность – типичный point&click.
- Сохранившаяся с прадедовских времен проблема пиксельхантинга в темноте.

ИТОГО

Syberia, конечно, лучше будет, но если тебя привлекает грустное будущее...



6.0

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

ПОСЕЛЕНЦЫ ИМИГРИРУЮТ



Текст: Михаил Викторов



■ Битва стенка на стенку.



■ Модная парикмахерская «Под горшок».

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Ubisoft Entertainment
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Новый Диск
■	РАЗРАБОТЧИК
	Blue Byte Software
■	ПОЙДЕТ
	Процессор Pentium-3 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb), система Windows 98 SE
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор Pentium-4 2,4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, 128bit, T&L, pixel shading, vertex shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 6-ти
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Три
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.thesettlers.com

Новое концептуальное решение для серии игр *The Settlers*, выбранное Bluebyte и Ubisoft для, по сути, пятой части, просто изумляет. Точно так же изумляют самые высокие предварительные оценки в буржуйской онлайн-прессе. На волне кризиса жанра классических стратегий в реальной оригинальности в сторону попсовости вряд ли отзовется шквальным ростом продаж по всему миру. Игра не приводит в восторг с первого взгляда, как это было с предыдущими поколениями «Поселенцев», а, наоборот, заставляет задумываться – не обманули ли тебя хитрые продавцы в магазине, всучив диск *Warcraft*-клона в коробке от Bluebyte.

■ WHY? WHY?!

Мы сейчас говорим о такой конверсии, которую язык не поворачивается назвать «частичной». Поселенцы всегда подчинялись девизу: «строить и покорять», где было больше «строить». Но в этот раз, в противоположность всем предыдущим, баланс сместился в сторону «покорять». Изменений настолько много, что дух захватывает, а слезы непроизвольно застревают в нижнечелюстной небритости. Честно сказать, я, являясь бессменным почитателем поселенческой серии, был просто шокирован тем зрелищем, которое предстало перед моими глазами. Давать не совсем позитивную оценку долгому коллективному чужому труду особого удовольствия не доставляет, но даже если правда глаза режет, все равно именно ее и необходимо рассказывать. Начну с сюжета.

■ ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО

С учетом того срока, который уходит на разработку полноценной стратегической игры, и того количества талантливых авторов, занятых в игровой индустрии, я смело заявляю – сюжет здесь почти никакой. Как говорится из названия серии, «*Heritage of Kings*» – «Наследие Королей», все вращается вокруг этого самого наследия. Главный герой, некто франкопостриженный блондинчик с дурацким именем Дарио, повсюду таскающий своего доморощенного сокола, призван объединить семь разрозненных княжеств в великое королевство. Прямо скажу, неприкрытых сюжетов на тему китайской «Поднебесной» было уже с гаком. Так вот, наша Даша, являясь единственным королевским бастардом, тайно возвращенным в уединенном военизированном аббатстве, читай – Шао Линь, должен пройти дорогой королей и сделать много благих дел. В производстве благодеяний ему помогает

Суть игрового процесса окончательно и бесповоротно смещается в сторону point-and-click стратегий



О КОМПАНИИ

■ Blue Byte – одна из самых первых компаний-разработчиков в Германии. Основанная в 1988 году, она всемирно известна двумя сериалами «The Settlers» и «Battle Isle Saga». На данный момент Blue Byte полностью принадлежит французскому издателю Ubisoft.



друг детства, а по совместительству мастер фехтования, и другой люд, каждый с личными способностями. Все в стиле фэнтези шоу-бизнес: гномоподобный бородач с топором и маниакальным стремлением все взрывать, большегрудая (hey, baby, you wanna dance?) лесная фролайн а-ля Робин-Гуд-женщины-в-бикини, сарацинский, пеший ученый янычар и прочий сброд, который постоянно попадает на пыльных дорогах затерянных королевств.

У Дарио есть амулет, удостоверяющий подлинность его голубейшей из кровей, и по предьявлению сей бижутерии провинциальные мэры и губернаторы отбивают челом поклоны. Проблема прекрасного принца и всего великого разьединенного королевства в некоем харизматичном персонаже по кличке Керберос. Намек на Цербера? В противополож-

ность светло-голубому Дарио, Керберос закован в черные консервные латы и повелевает армией черных оккупантов. Он чинит Дарио козни и хочет отобрать амулет-метрику. Не удивляйся, если вдруг под черным шлемом Кербероса окажется соломенная королевская копна. Ну, ты понял глубокий смысл сюжета.

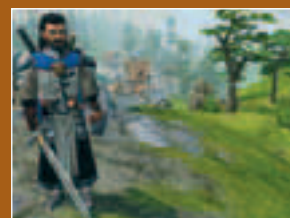
ДЕГРАДАЦИЯ ПОСЕЛЕНЦЕВ

Суть игрового процесса окончательно и бесповоротно смещается в сторону point-and-click стратегий. Непрямого управления в сеттлеровском понимании более не существует. Вообще, данная игра удивительно похожа на *Kohan 2: Kings of War*, одновременно не годясь последней в конкуренты.

Понятие логистики, той поселенческой логистики, которую мы помним, и которая являлась особой изюминкой в играх этой серии, отсутствует напрочь. Кто-то может с этим поспорить, но это уже будет спор из серии «*Quake* – ролевая игра».

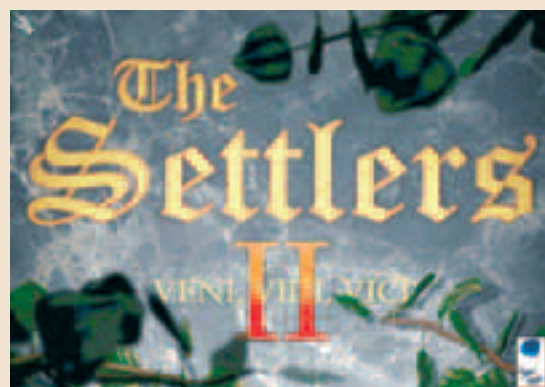
ФАКТЫ

- 6** типов совершенно стандартных ресурсов
- 0** видов производимых товаров в игре
- 9** самостоятельных боевых единиц
- 16** технологических исследований
- 1** некоронованный принц



СЛАВНАЯ ИСТОРИЯ

Немецкий бренд *The Settlers* имеет большую и долгую историю. В 1994 году была выпущена первая игра под названием *Serf City: Life is Feudal* и шла она еще на 286 машинах. В 1996 году увидела свет *The Settlers 2: Vici. Vici. Vici.*, которая сильно отличалась по графике и проработке концепта. The Settlers 2 имела огромный успех, являясь причиной для продолжения серии именно как The Settlers. После нее были *The Settlers 3* (1998), *The Settlers 3: Quest of the Amazons* (1999), *The Settlers 4* (2001), *The Settlers 4: Trojans and the Elixir of Power* (2002). И теперь мы лицезрим эволюцию серии в виде *Heritage of Kings*.

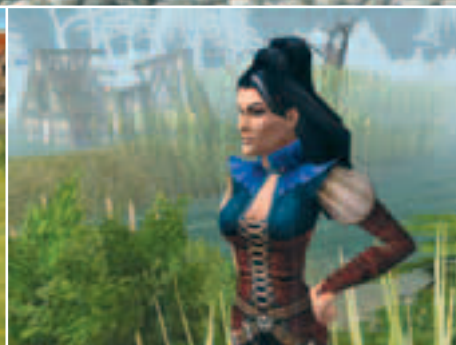


■ Та самая метеорологическая установка. Дизайн от Леонардо да Винчи.





■ Мистическая фигура Кербероса. Рогоносца Кербероса.



■ ЗАВАЛИ СОСЕДА



■ Среди многопользовательских режимов игры присутствуют следующие: «Завоевание» – привычное для нас «стирание с лица земли», «Гонка технологий» – открывший все университетские разработки выигрывает, и «Игра на очки» – победитель определяется по окончании часа игры.

Экономическая модель упрощена до безобразия. Даже в пресловутом Warcraft, нарубив дров, рабочий, только принеся на склад ношу, зачисляет ресурсы в общую кучу. В старых Settlers с их сложной ресурсно-товарной экономикой бывало недостаточно просто срубить ствол дерева; его нужно было обработать. Теперь же, ресурс зачисляется на наш счет с каждым ударом топора. Лес рубят – щепки летят?

Пять видов сырья, не считая главного ресурса – денег. В

некоторых местах есть возможность построить шахты, но для не особо отягощенных интеллектом игроков любой из ресурсов можно добывать лопатой и киркой с помощью слуг. Слуги, в свою очередь, покупаются в замке.

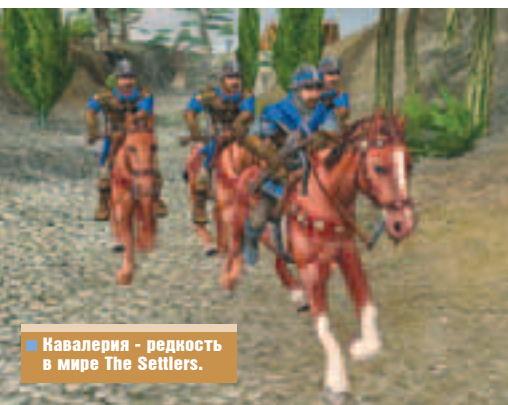
Есть несколько предприятий, главная задача которых – не производство товаров, а разработка усовершенствований для военных и гражданских нужд. Работники предприятий требуют жилье и пищу, но и в отсутствии оных не умирают, лишь изредка жа-

луясь на условия труда. С другой стороны, сколько бы ты не строил жилья и ферм, предел общего населения провинции регулируется мэрией. Бред какой-то.

Единственные строения, которые хоть что-то производят, – военные. Их аж целых пять, и они могут выдать три вида пеших войск, два конных и четыре вида пороховых орудий. Вообще, в игре сделан сильный акцент на ведение боевых действий.

Что это, жалостливый компромисс между наследием предыдущих серий и желанием варкрафтизироваться? Или все-таки осознание, что игры, сделанные «по-немецки», по настоящему принимают только в Европе?

Руки чешутся построить неподалеку хижину охотника-фотографа. И вся эта красота довольно шустро бежит на слабых машинах



■ Кавалерия - редкость в мире The Settlers.



■ Практически идеальная картина.



■ Все равны, как на подбор, с ними дядька Черномор.

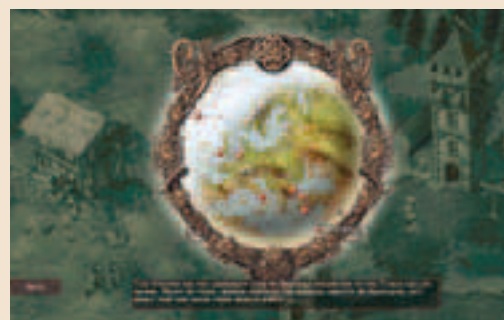


■ В БОЧКЕ ДЕГТЯ ЛОЖКА МЕДА

Визуальная составляющая игры довольно хороша: движок **RenderWare** здесь показал свои привлекательные стороны. При сильном приближении камеры объекты не теряют детализации, что характерно для большинства подобных игр. Модели персонажей и зданий, да и любые другие модели, тщательно проработаны и красиво анимированы. Любой производственный процесс подробно отражается на модели строения, действиях работника и окружающей среде. Последняя исключительно красива для жанра стратегии; по неординарным ландшафтам с водопадами, оврагами, холмами и лесами бродят дикие звери, что аж руки чешутся построить неподалеку хижину охотника-фотографа. И вся эта красота довольно шустро бежит на откровенно слабых машинах. Путными нововведениями являются смена времен года и особое строение, управляющее погодой. Кроме красивой смены антуража с летнего на зимний, это несет в себе и тактическую особенность. Реки и озера покрываются льдом, со всеми вытекающими военными маневрами.

■ ИДЕЙНАЯ РАЗВИЛКА

Успех игры **The Settlers 2** положил начало новому поселенческому подразделению в жанре экономической стратегии в реальном времени. Некоторые сотрудники **Blue Byte**, уволившиеся после выхода вторых поселенцев и организовавшие **Joymania Entertainment**, воплотили свое видение серии в игре **Knight and Merchants** (1998), которая тоже имела успех и не только среди фанов. Другая студия **Funatics Development** в 2000 году сделала свою версию сеттлеров – **Cultures: the Discovery of Vinland**, которая дожила до второй своей части **Cultures 2: the Gates of Asgard** (2002).



■ REQUIEM

На вопрос «Зачем так резко?» найти ответ можно, лишь строя догадки. Отмазки разработчиков «так круче» или «мы долго работали, и именно этот вариант дает по-настоящему чумовой геймплей» не принимаются. Единственный индуктивный вариант ответа, приходящий в голову, это – Ubisoft окончательно убедилась, что брэнд «The Settlers» не приносит желаемой прибыли, поэтому менять концепцию плавно и осторожно уже не представляется возможным по финансовым соображениям. Иными словами, издатель пошел путем, проторенным великими мировыми грандами стратегий – **Warcraft** и **Age of Empires**. То,

что покупалось не раз, будет покупаться и теперь? Под старым ярлыком, который одним своим звучанием говорит нам о совсем иной игре? Хотя, встает другой вопрос – а будет ли оправдана такая жертва самой сеттлеровской сути, если учесть постоянный конвейер в жанре «Клонирование Варкрафта» и последние весьма конкурентоспособные продукты с него – **Armies of Exigo**, **I of the Enemy** и **Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth**. Видимо, будет. Но как неприятно, когда заслужившая популярность уникальная идея The Settlers вдруг усредняется, превращаясь в тень того, что можно дорого продать в Америке и Азии.



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Варкрафт с элементами Сеттлеров первое время кажется забавным.
— Слишком много превосходящих по всем параметрам конкурентов.

ГРАФИКА

Хорошая реализация световых эффектов на разных поверхностях.
— По большей части мы все это видели уже пару лет как.

ЗВУК И МУЗЫКА

Персонажи заразительно переговариваются с тобой и друг с другом.
— После выхода из игры и не вспомнишь, что там была за музыка.

ДИЗАЙН

Детальная проработка всего. Красота природы – в полном объеме.
— Некоторые миссии кажутся откровенно надуманными и занудными.

ИНТЕРФЕЙС

Привычное для большинства стратегий управление – приятно.
— Горячие клавиши работают не во всех операционных системах.

ИТОГО

Возьми лучше **Kohan 2**: **Kings of War** или **LotR: Battle for Middle-Earth**.



5.5

ADVANCED BATTLEGROUNDS: THE FUTURE OF COMBAT

ВОЗВРАЩЕНИЕ ХРОМОГО



Текст: Роман Тарасенко

■	ЖАНР ИГРЫ
	First-Person Shooter
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Dreamcatcher Interactive
■	РАЗРАБОТЧИК
	Techland
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb, T&L, pixel shading)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 32-х
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.dreamcatcher-games.com/dci/advanced_battlegrounds

Вера в фанатов, беспрекословно сметающих продолжение старого хита с лотков магазинов, уместна, если речь идет о *Doom 3*. Однако если ты – не Джон Кармак, а всего лишь скромный польский программист, прославившийся сомнительного качества «зверушными» проектами, стоит хорошенько подумать, прежде чем ослеплять этот и без того заурядный мир своим заурядным же творением.

■ КАЖДЫЙ ИЩЕТ МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ

Тем не менее, умельцы из **Techland** поступили по-своему и выпустили «золотое» переиздание среднего по всем параметрам шутера *Chrome* (в Европе – *Advanced Battlegrounds: The Future Of Combat*). Изменений по сравнению с оригиналом практически нет. Все, чем готовы удивить разработчики – мультиплеер. Однако вряд ли тебе понравится играть в войнушку на абсолютно бессмысленных в

архитектурном плане локациях, стрелять из несуразных пушек и садиться за руль багги, который уже лет десять никто не заводил. Унылость чувствуется повсюду, и никакие сладкие речи пиарщиков о 20 видах оружия, 5 сетевых режимах и огромном автопарке картинку не исправят. Господа, мы же в XXI веке. Хочется, чтобы и геймплей бойкий был, и глаз радовался, и в ушах свистело. И вообще – ничего, кроме скуки, *Chrome Gold* не вызывает.



■ По этому скриншоту игра напоминает чуть ли не на *Far Cry*. А вот по игре...

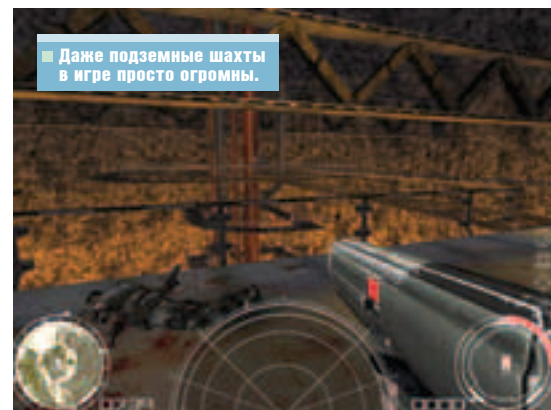


■ Вода и деревья смотрятся неплохо. Но уж больно все серо.

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■ 6.0	ДИЗАЙН ■■■■■■ 5.0
+ Фанат жанра наверняка захочет выяснить, будет ли в конце финальный босс.	+ Масштабные локации, порой претендующие на художественность пейзажи.
- Однако неуклюжий геймплей довольно быстро отобьет это желание.	- Безликое оружие, несуразные здания, буратиноподобные противники.
ГРАФИКА ■■■■■■ 5.0	ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■ 5.0
+ Любишь ностальгировать? <i>Chrome Gold</i> вернет тебя в XX век.	+ Процесс с виртуальными «инвентарем» на манер <i>Diablo</i> для шутера оригинален.
- Устаревшая графика и спецэффекты, отвратительная анимация. Второй сорт.	- Используя аптечку, нужно выполнить больше, чем одно действие. Жуть.
ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■ 6.0	ИТОГО
+ Скромно и со вкусом. Сюжетные ролики изобилуют прикольными диалогами.	Если все же купишь себе коробку с <i>Chrome Gold</i> , помни – не все то золото...
- Звук не передает атмосферу игры. Впереди враги, а в ушах мелодичная музыка.	

5.5



■ Даже подземные шахты в игре просто огромны.

"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, IOI десантный полк



BROTHERS ★ IN ARMS ★ ROAD TO HILL 30

"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004



UBISOFT

gearbox
SOFTWARE

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука
бука.ру

SONIC HEROES

ЕЖИК НЕ В ТУМАНЕ



Текст: Илья Азар



■ Газоны специально подстрижены так, чтобы намекать малышам, куда идти.



■ Все в сборе. Выбирай, какая команда тебе больше по вкусу, – и вперед!

■	ЖАНР ИГРЫ
	Arcade
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Sega
■	РАЗРАБОТЧИК
	Sonic team
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.3GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.7GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До двух (сплит-скрин)
■	КОЛИЧЕСТВО СД
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.toughteam.com

Может быть, ты помнишь, что синий еж Соник радовал народ своей персоной еще на 16-битных приставках, изготовленных фирмой Sega. Хотя сам я с Dendi перешел сразу на 486-й компьютер, но играл в Sonic на Sega у менее продвинутых друзей. Соником я тогда не проникся, а значит, мой взгляд на него не будет затмнен ностальгией по беззаботному детству.

Неувядающая **Sonic Team** под чутким руководством **Sega** сочинила новую игру о приключениях своего главного символа. Идут годы, а игры про Соника не меняются, как Биг-Мак в «Макдональдсе». Вот и в **Sonic Heroes** разные животные по-прежнему бегают на больших скоростях по живописным окрестностям и соби-

рают золотые обручальные кольца. Если бы не одно маленькое нововведение, то мы бы вряд ли вообще обратили внимание на эту игру. В **Sonic Heroes** ежи впервые действуют в тесной взаимосвязи с коллегами всех цветов и форм. Узнаем, пошло ли это игре на пользу.

■ СНИК И ЕГО КОМАНДА

В предыдущей игре про Соника, вышедшей на PC (**Sonic Adventure DX Director's Cut**), он тоже действовал не один, но там Наклс (Knuckles), Тэйлс (Tails) и еще три персонажа имели отдельные сюжетные кампании, никак в самом процессе игры друг с другом не взаимодействуя. В **Sonic Heroes** герои действуют не в одиночку, а группами по трое. Трюк с набором сюжетных кампаний понравился Sega, ведь за счет этого можно по-

робовать немного удлинить короткую игру. К сожалению, при должной сноровке игра все равно проходит за один вечер. Ежи и другие звери (есть еще робот) разбиты на четыре команды, у каждой из которых своя история. Ты уже восхищенно потираешь ладоши в предвкушении мрачного, может быть, даже готичного окружения для Темной команды (Dark team)? Как бы не так – хоть видеовставки для каждой команды и разные, ландшафт уровней для всех команд одинаковый, а различаются только некоторые препятствия или их последовательность.

■ БЕЛКА В КОЛЕСЕ

Итак, ты теперь управляешь не одним, а сразу тремя героями. Геймплей это не затронуло. Каждый член команды умеет или летать, или драться, или быстро бегать. Несмотря на то, что большинство препятствий можно преодолеть любым зверем, на пути все же встречаются стены, который должен разбить дерущийся персонаж, высокие

Любителям красивых, захватывающих дух и слегка щекочущих ум аркад нет никаких причин тратить свое время на **Sonic Heroes**



О КОМПАНИИ

■ Sonic Team делает игры про Соника с 1990 года. Они выпускали игры не только про голубого ежа. Например, из-под их пера вышла очень популярная *Phantasy Star Online*. Ценители считают, что команда, увеличив штат с 15 до 100 человек, лишилась былого запала, и нынешним играм далеко до своего предка *Sonic the Hedgehog*.



стены (эта задача для летающего) или роботы Eggman'a. Но весь, даже очень и очень куций, стратегический элемент убивается тем, что перед каждым местом, где надо сменить персонажа, об этом сигнализирует большая табличка с надписью Fly, Power или Speed. Сами зверьки, кстати, очень симпатичны и неплохо анимированы. Мне больше всего понравился Толстый Кот (Big the Cat), который может планировать (схватив под мышку двух друзей) при помощи элегантного зонтика. Неплох и Крокодил, который хватается в зубы напарников и стреляет ими по врагам. В общем, со зверьем не соскучишься. Цель каждого нового уровня – по-прежнему как можно быстрее прибежать к его концу, собрав максимум колечек и уничтожив побольше роботов. Из 14 этапов запоминается, пожалуй, лишь один. На этапе Казино герои

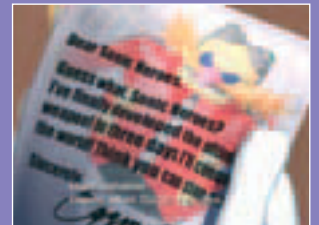
становятся пинбольными шариками, и их бросает и кидает по психоделическим интерьерам игровых автоматов. Игра коротка, и, что удивительно, даже за это время однообразный и тягучий геймплей успевает надоесть. Помогает Sonic Heroes, как и другим играм серии, только скорость. А ее в этой вариации Соника меньше обычного. Стратегический элемент не помог, а только лишил игру драйва. Пройдя этап в режиме кампании, ты сможешь обсосать ее по-всякому. На выбор предлагается несколько режимов. Пробежать их можно любой из четырех команд, на время или просто так. Есть гонки по желобам «Не пропусти ни одного колечка!» и т.д. Чтобы завершить игру, а для этого надо закончить все четыре кампании всей гурьбой, героям, управляемым тобой, придется завалить бедного Eggman'a. В очередной раз.

ПОРА НА АНТРЕСОЛИ

Помимо проблем с геймплеем есть очевидные огрехи с управлением и интерфейсом. Последний, конечно же, заточен исключительно под геймпад. Естественно, никакой мыши, раскладка – более чем странная. Пошутили, забавники? Ничего шутникам не удалось сделать и с камерой. Она ужасна, постоянно отправляется в неконтролируемый полет, а порой в разгар боя залетает в буквальном смысле под землю. Сколько раз из-за нее мои зверьки падали в пропасть. Зато детям понравится яркая красочная графика. Если соблюдать нужную скорость, то нехватку полигонов и повторяемость текстур заметить будет некогда. В общем, графика вызвала у меня положительные эмоции, хоть я и люблю более приглушенные цвета. Я и раньше не был любителем Соника. Я им не стал и вряд ли стану. Я однозначно вырос из этого возраста. Любителем красивых, захватывающих дух и слегка щекочущих ум аркад я был всегда и останусь таковым. К сожалению, эти слова не про Sonic Heroes, и я не вижу особых причин, по которым тебе необходимо в это играть. Лучше достань с антресолей свою старую боевую подругу *Sega Mega Drive II*, сдуй с нее пыль и запусти древний, но действительно великий *Sonic the Hedgehog*.

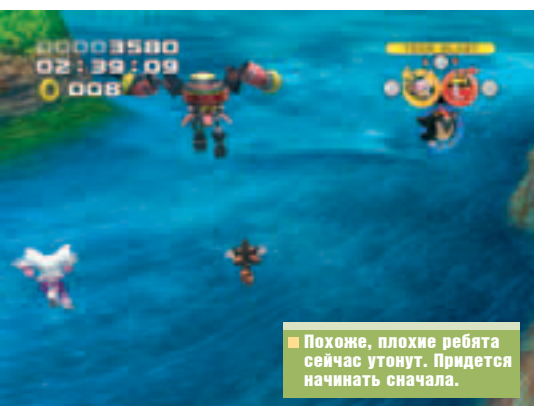
ФАКТЫ

- 1 сумасшедший покоритель мира – Яичный Человек
- 3 хвоста работают как пропеллер у Тейлза
- 4 кампании и куча других способов снова пробежать те же уровни
- 11 зверюшек и один робот представлены в игре
- 3 персонажа одновременно находятся под твоим управлением



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com	
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	5.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.6



■ Похоже, плохие ребята сейчас утонут. Придется начинать сначала.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

- + Управление тремя героями способно оживить интерес к серии.
- Ненадолго... Все недостатки на месте, а нововведения лишь замедляют процесс.

ГРАФИКА 8.0

- + Яркие и красочные уровни. Хорошо анимированные модели.
- Перестав бежать, ты увидишь нехватку полигонов и однообразие текстур.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

- + Заводная музыкальная тема в меню. Сочные звуковые эффекты.
- Довольно однообразная музыка на уровнях. Нет звуков взрывов.

ДИЗАЙН 5.0

- + Уровни как раз такие, какие должны быть в игре про Соника.
- Сильно мешает жить камера. Пожалуй, она – самый сложный противник в игре.

ИНТЕРФЕЙС 5.0

- + На то, чтобы научиться всем трюкам зверьков, хватит и трех минут.
- И снова игру совершенно забыли избавить от консольного колорита.

ИТОГО

Короткая аркада, которая при этом успевает смертельно надоесть раньше, чем закончится.

5.0

HOT WHEELS STUNT TRACK CHALLENGE

ЭПИЗОД ПЕРВЫЙ. АТАКА КЛОУНОВ



Текст: Роман А. Овсянников



■ Такие вот мы угловатые. Это если сильно приглядеться.



■ Розовый, оранжевый, фиолетовый – даешь все и сразу!

■	ЖАНР ИГРЫ
	Racing
■	ИЗДАТЕЛЬ
	THQ
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Climax
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 600MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, DirectX 9)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До шести
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	thq.com/hotwheels/stc/

Если обратить внимание на то, сколько в последнее время выходит аркадных автосимуляторов, то становится несколько страшно. Шутеры и стратегии, взявшись за руки, дружно маршируют в дом престарелых. На кладбище по соседству вянут искусственные цветы на скромных могилах квестов и ролевых игр. Страшно?

Было бы еще страшнее, если бы все эти рейсинги качеством походили на то, о чем написано ниже.

■ СОТРУДНИКИ СООБЩАЮТ

Редакция самого правильного журнала о компьютерных играх ничего не имеет против устранения сложностей там, где это не вредит игре, и в свободное от работы время с удовольствием играет в чего попроще. Но когда нам в 2005

году предлагают играть в игры, по уровню исполнения похожие на третьесортный продукт для первой PlayStation, остается только разводить руками и потихоньку ругаться. И никакая это не ностальгия, а самое обыкновенное вредительство.

Hot Wheels Stunt Track Challenge – игра, эксплуатирующая актуальную ныне тему уличных гонок. Судя по количеству людей в поддельных гоночных куртках с надписями *Michelin*, *Snap-On* и даже *Honda*, с народной популярностью у жанра проблем нет. Все остальное прилагается: куча умеренной красоты и очень блестящих машин (причем от гоночных прототипов до пикапов а-ля крутой Уокер); возможность уродовать эти машины краской и логотипами по своему вкусу; подходящие футуристические трассы; куча

специальных «каскадерских» режимов игры. Классическая схема: пока ты не начнешь побеждать, новых автомобилей и треков не увидишь. О том, насколько трудно выиграть, читай ниже. Скажем только, что именно постепенное открытие новых режимов игры сможет некоторое время удержать тебя у монитора.

Очень теплые ностальгические чувства (так, вероятно, и задумывалось) вызывают периодически случающиеся вставки с видом сверху. Они заставляют вспомнить, да-да, незабвенный **Destruction Derby**. Только здесь вместо толкотни и взрывов приходится заниматься сбором какой-то ерунды. Другие режимы игры тоже забавляют. Обыкновенные гонки перемежаются разнокалиберными развлечениями. Надо сказать, разной степени вменяемости: от прыжков на дальность и на точность до езды по всяким висающим в воздухе блокам или подъема на время по импровизированным горкам и лестницам. Успех в каждой из номинаций высчитывается в

Единого стиля у здешних трасс нет; общей чертой является только их запредельная пестрота и вообще клоунский вид

TERRORIST TAKEDOWN – ВОЙНА С ТЕРРОРОМ. ЗАЧИСТКА

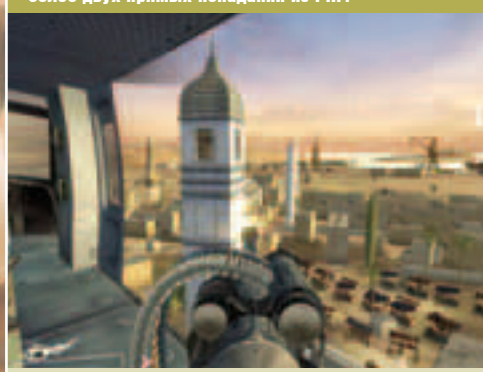
СМОТРИ, КАКИЕ МЫ КРУТЫЕ!



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Волшебные американские джипы выдерживают более двух прямых попаданий из РПГ.



Багдад? Бейрут? Кувейт? Мы никогда не узнаем, где побывали...

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Merscom Game Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	CITY interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.city-interactive.com/terroristtakedown.html

Уже не первый год вся Америка в непрекращающемся порыве гонится за Бен Ладеном. Образ бородатого старца превратился в символ мирового зла, а США с деланной скромностью взяли на себя обязанности стража мирового порядка. Глобальная антитеррористическая кампания штатов не могла не отразиться на культуре страны. Она прошла по духовным ценностям много-тонным катком, вмятая в забвение то немногое хорошее, что еще оставалось на поверхности, и вызывая к жизни разные гадости и непотребства. *Terrorist Takedown* балансирует между вторым и первым.

SHOOT 'EM ALL!

По сути, проект представляет собой виртуальный тир, и идея борьбы с терроризмом совер-

шенно не втискивается в рамки его концепции. Поправь, если я ошибаюсь: террористы – это такие неблагонадежные ребята, которые устраивают разнокалиберные пакости в метро, самолетах, культурных и административных зданиях... Но уж никак не валом валют из всех щелей на бронированную технику. А вот местные последователи Бен Ладена этим как раз и занимаются: несутся очертя голову из-за пригорков на шквальный пулеметный огонь, пытаются сбить вертолет из автоматов и редких гранатометов.

За пять минут пребывания в самой первой игровой миссии ты уже настреляешь несколько десятков обормотов и, надеюсь, получишь от избиения младенцев хоть какое-то удовольствие, ибо дальше интерес к происходящему будет таять на глазах. Из миссии в

миссию игрока усаживают за пулемет военного транспортного средства, а то и за рычаги стационарного орудия, заставляя жестоко сокращать поголовье живых мишеней. Толпы прущих на убой «ваххабитов» и «ваххабайтов» выглядят, по меньшей мере, абсурдно, но потерпи, то еще цветочки. Ягодки – это толпы прущих на убой вертолетов! Ближе к концу игры тебя усадят за большую пушку и, видимо, откроют несколько ульев с вражескими вертолетами. Сви-репо стрекоча, аппараты постараются задавить массой, так что мужайся. К слову, это – самая сложная миссия, все остальные проскакиваются на одном дыхании, не вызывая ни затруднений, ни каких-либо особенно ярких эмоций.

Скрепить разворачивающуюся на экране вакханалию даже подобием сюжета господра разработчики не удосужились, вероятно, посчитав саму идею борьбы с мировым терроризмом вполне достаточным обоснованием для отстрела всего, что попадает в поле зрения. В

Ближе к концу странной компьютерной программы *Terrorist Takedown* тебя усадят за очень большую пушку



О КОМПАНИИ

■ CITY Interactive образовалась в 2002 году путем слияния одного издательства и двух команд разработчиков. С тех пор контора как издает, так и сама разрабатывает игры. Парадокс в том, что головной офис компании находится в Варшаве (Польша), а *Terrorist Takedown* по духу больше походит на «шедевр» американских умельцев.



брифингах, на которые, как правило, уходит две-три фразы, не звучит не то, что название города, но даже название страны, посмевавшей бросить вызов моторизованной пехоте дядюшки Сэма. Хотя скучная архитектура, скупая растительность и бескрайние желто-коричневые просторы прозрачно намекают на некий восточный театр действий.

Кстати, эпитеты «скучная» и «скупая» — есть камни на шесть соток не только дизайнеров, но и писавших движок программистов. Обычно разработчики стараются сделать свой «виртуальный тир» максимально красивым и детализированным. Хотя бы эффектной картинкой заинтересовать игроков, раз уж геймплей по определению разнообразием не радует. Однако в стенах CITY interactive трудятся ребята (и девчата?) далеко не обычные, поэтому в графическом плане *Terrorist Takedown* тоже отличается от прочих проектов. К всеобщей нашей скорби, отличается серой унылостью антуража. Все монорельсовые уровни (если ты

еще не понял, свободы передвижения борцу с терроризмом никто не предоставит) состоят из типовых деревьев, типовых домиков, типовых солдатиков и типовой техники. Больше ничего нет. Ни мирных жителей в городах, ни птичек в небе, ни завалящей ржавой машинки «для красоты». Только мишени и препятствия, за которыми оные прячутся. Интерактивность чужда этому миру. Стоит ли говорить, что ты не встретишь падающих деревьев и бьющегося стекла, если даже банальные пулевые отверстия не украшают стены домов? Последние, кстати, наспех скроены из нескольких полигонов.

CITY interactive, правда, попыталась сообразить нечто вроде ragdoll-физики при обсчете падений скошенных праведным огнем тел, но получилось далеко не идеально. Трупы несчастных террористов, конечно, совершают некие пассы конечностями, а в исключительных случаях даже делают попытки переворачиваться с ног на голову. Только к реализму все эти телодвижения отношения имеют весьма посредственное.

■ ОН ЧУЖОЙ, ОН ЧУЖОЙ, ОН ПЛОХОЙ

Так что же тогда перед нами, если не стопроцентный хит (а на стопроцентный хит *Terrorist Takedown* никак не тянет)? Ответ очевиден: очередной бросовый продукт пропагандистской машины США, выполненный польскими руками. Да, в *Terrorist Takedown* трудно отыскать положительные игровые качества. Зато там есть худосочная, но очень патристичная вводная заставка, где доблестные американские военнослужащие с лучезарными голливудскими улыбками входят в некий «освобожденный» восточный город. Есть много торжественной, опять же патристичной музыки. Наконец, имеется множество неказистых человечков, олицетворяющих черное зло мирового терроризма. Их так легко, так сладко косить штабелями из пулемета, так приятно ощущать свою причастность к великой справедливой войне и упиваться собственной неуязвимостью... Игра ради никому не нужной идеи, но не ради игры.

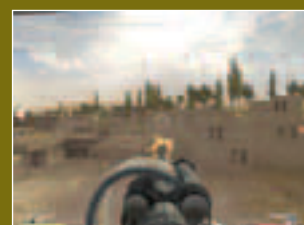
■ ФАКТЫ

15 простых скучных миссий плюс 1 адски сложная, но тоже скучная

1 интересный клип, составленный из игровых кадров

5-10 минут в среднем требуется для завершения миссии

1 приветливый и дружелюбный пилот вертолета



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **3.8**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **5.8**

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

■■■■■■■■■■ 3.0

- + На диске с игрой лежит отличный видеоклип на песню "Lives" группы Analog.
- Однообразие геймплея, отсутствие сюжета, дурацкая игровая концепция.

ГРАФИКА

■■■■■■■■■■ 4.0

- + Очень неплохо проработаны руки стрелка, которым управляет игрок.
- Все модели крайне небогаты полигонами, доисторические спецэффекты.

ЗВУК И МУЗЫКА

■■■■■■■■■■ 5.0

- + Чрезмерно напыщенное, но все же терпимое музыкальное сопровождение.
- «Похорони его!», «Надери им зад!» Ты долго сможешь терпеть эти крики?

ДИЗАЙН

■■■■■■■■■■ 3.0

- + В стилистике окружения угадывается нечто восточное. Сочтем за плюс.
- Уровни-коридоры под открытым небом с полным отсутствием всяких деталей.

УДОБСТВО

■■■■■■■■■■ 4.0

- + Для игры хватит одной лишь мыши, можно даже на проводе и механической.
- Красные квадратики вокруг «мишеней» в шутере отдают RTS и идиотизмом.

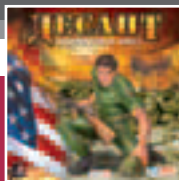
ИТОГО

Проамериканская пропаганда от поляков плюс классный клип в придачу.

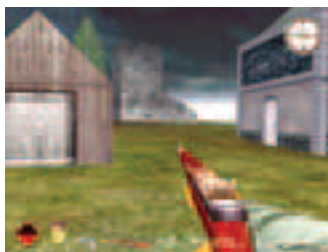
3.5

■ Во время полета дружелюбный пилот периодически машет кому-то рукой... Кого он приветствует? Террористов?!

ДЕСАНТ: НОРМАНДИЯ 1944



Жанр:	FPS
Разработчик:	Asylum Studio
Издатель:	Руссобит-М / Game Factory Interactive
Количество CD:	один
Онлайн:	нет сайта



Тема Второй мировой войны в компьютерных шутерах уже очень давно заезжена гусеницами, закидана стреляными гильзами и затерта до сверкающего блеска руками солдат, высаживающихся на неприветливый берег Нормандии. И если крупные разработчики и издатели уже сказали свое веское слово в этом подвиде компьютерных экшенов, то компании поменьше все еще продолжают использовать поля сражений той войны для своих корыстных целей. Сидели бы уж лучше дома...

«Десант: Нормандия 1944» – уникальная игра, локализация которой может смело считаться ее лучшей составляющей. Расписывать квадратные прелести здешних врагов и их то-

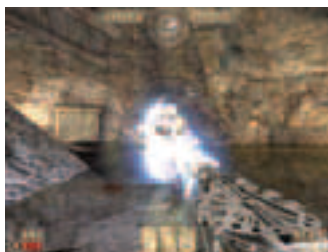
порную анимацию я лучше не буду. А вот отметить неплохую работу локализаторов, не поленившихся даже разработать специально стилизованный русский шрифт для игры, – стоит. Достаточно неплохо переведены внутриигровые надписи и редкие реплики персонажей. Есть мнение, что озвучка русской версии гораздо лучше оригинала – на эти размышления наводит общее качество этого куцега *Call of Duty* на движке времен первого *Quake*.

Приятно, что локализаторы подошли к работе над посредственной игрой достаточно серьезно и подготовлено, чтобы сгладить наше далеко не положительное впечатление от проекта хотя бы хорошим переводом.

КРЕЩЕНый КРОВЬЮ: БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА



Жанр:	FPS
Разработчик:	People Can Fly
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один DVD
Онлайн:	www.painkillergame.com



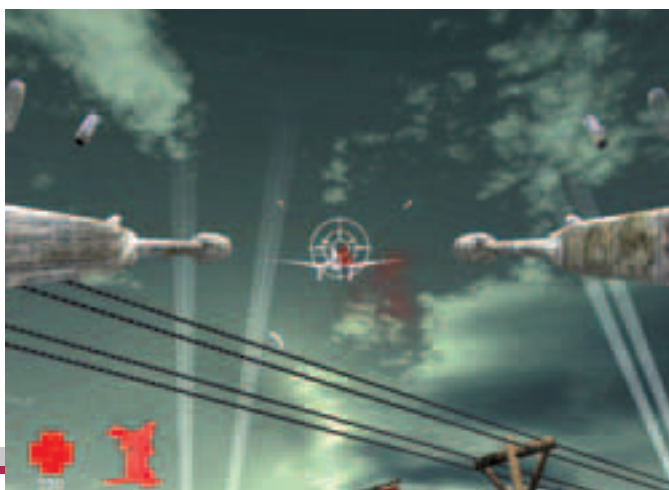
Законмерное дело: к популярной игре в обязательном порядке выпускают дополнение. Пускай чуть-чуть не достающее до оригинала, но все равно способное доставить нам много-много веселья и радости. И, что особенно радует, дополнение в открытую лицензионную продажу выпустила компания «Акелла». Что и говорить, чем больше проектов такого класса будут выпускаться в лицензионном варианте по обозримой цене, тем меньше шансов останется у наших одноглазых недругов-пиратов.

В целом перевод игры выполнен на хорошем уровне. Стоит, конечно, отметить, что переводить в ней особо и нечего, но, тем не менее, все шрифты отлично читаются,

надписи переведены осмысленно, вот только с озвучкой роликов немного подкачали. Актер, выбранный на роль Дэниэла, по-моему, чересчур привык озвучивать детские передачи и мультики. Право слово, хмурый и немногословный Дэниэл почему-то начал говорить уж чересчур напыщенно и эмоционально для своего образа. Не повезло и Алистору – голос и манера разговора актера, озвучившего этого персонажа, живо напомнили мне сразу нескольких мультяшных злодеев. Это, конечно, мелкие придирки, но тенденция к озвучиванию компьютерных игр для взрослых способом, более подходящим для детских передач, в игровой локализации все еще наблюдается.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Добротная работа над локализацией, переведены не только интерфейсные надписи, но и внутриигровые тексты, содержащие названия.
- Недостатки локализации практически не видны. Отчасти оттого, что в этой незамысловатой игре особо и переводить нечего.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Грамотный, выверенный перевод, не искажающий оригинального смысла. Никаких проблем со шрифтами и названиями настроек.
- Единственный минус – озвучка роликов. Если Ева отыграла свою роль как должно, то Дэниэл с Алистором явно пришли к нам из мультфильма.



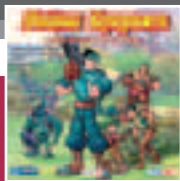
малейшую путаницу. К счастью, локализатор подошел к переводу со всей серьезностью: тексты переведены грамотно и осмысленно, опечаток и стилистических ошибок не видно, голоса актеров живые и выразительные. Конечно, перевод некоторых специализированных терминов мира «*Готики II*» может быть оспорен, но на такие детали во время прохождения внимания почти не обращаясь. Главное, что перевод в игре не заметен – такое ощущение, что с самого начала ее основным языком был русский. Именно эта ненавязчивость и целостность перевода и говорят о его высоком качестве и большом труде, вложенном локализаторами из «Акеллы» в этот проект.

Отличный перевод текстовой информации, читабельный шрифт в стиле игры.

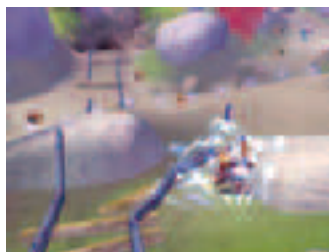
Ряд терминов можно было перевести и по-другому, в видеороликах не переведены надписи. Мелкие, незначительные минусы.



ВОЙНЫ БУДУЩЕГО: ВОССТАНИЕ



Жанр:	Strategy
Разработчик:	Zed Two Game Design Studio
Издатель:	Руссобит-М/Game Factory Interactive
Количество CD:	один
Онлайн:	www.future-tactics.com



Хочешь свежий, несколько иной взгляд на тактическую стратегию? Тогда обрати свое драгоценное внимание на игру **«Войны будущего: Восстание»** от **«Руссобит-М»** и **Game Factory Interactive**. Перед нами крайне интересный проект западных разработчиков, пускай и позиционирующийся как бюджетный. Конечно, в игре не будет невероятной графики, да и приедается она со временем довольно сильно, но все же удержат игрока должное время перед компьютером умудряется. В основном – благодаря оригинальным решениям разработчиков в плане игрового процесса. Перевод «Воина будущего» выполнен на хорошем уровне. Все шрифты четко соотносятся

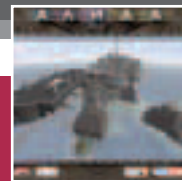
со стилем игры, а голоса актеров и общая направленность перевода очень хорошо соответствуют мультяшной атмосфере, царящей в этом не очень серьезном, но весьма занимательном проекте. Тексты переведены качественно, громоздких конструкций нет, все элементы интерфейса звучат по-русски ясно и благозвучно. Ни в коем случае не забыт перевод дневника главного героя, из которого мы и узнаем о несчастливой судьбе этого мрачного мира, в который, по прогнозам разработчиков, должна превратиться наша с тобой Земля. Атмосфера перевода выдержана просто отлично – эта немаловажная деталь оказывает существенное влияние на общее впечатление от проекта.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

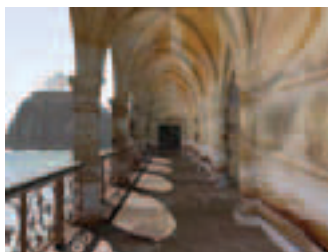
- + Перевод, отлично следующий атмосфере игры.
- Некоторые стилистические огрехи все-таки откопать можно. Другой вопрос, стоит ли к ним придирается?



АЛИДА



Жанр:	Adventure
Разработчик:	Dejavu Worlds
Издатель:	Руссобит-М/Game Factory Interactive
Количество CD:	четыре
Онлайн:	www.gotgameentertainment.com/alida



Нельзя сказать, что на PC наблюдается недостаток логических квестов, в которых мы 90% времени разгадываем рожденные воспаленной фантазией разработчиков загадки. А вот на Macintosh с этими играми явная проблема. Именно поэтому, выйдя на этой платформе, **«Алида»** получила бешеную популярность. Окрыленная успехом, компания-разработчик портировала игру на PC, но немного не учла того, что стандарты качества здесь гораздо выше, да и конкурентов у их детища не в пример больше, чем на Macintosh. Прорыва не получилось – вышла средняя во всем параметрам головоломка, ничем особо не выделяющаяся. Не только графика в

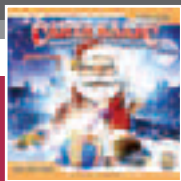
очень низком разрешении, но и игровой процесс не вызывают бурных эмоций и волны радости. А по идее – должен. Хорошо хоть локализация умудряется подсластить не очень-то и вкусную конфету: как перевод текста (которого в игре очень мало), так и речи (которой она тоже не изобилует) радуют огрубевшее сердце геймера. Реплики персонажей озвучены хорошо поставленными голосами, которые неплохо подходят под образы своих героев. В целом уровень локализации можно отметить как хороший, хотя никаких сверхъестественных задач по переводу мегабайтов текста и озвучки часов диалогов перед локализаторами не стояло.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

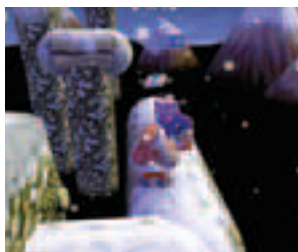
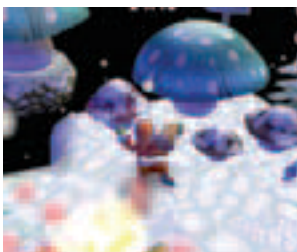
- + Трудно придираться к тем или иным аспектам локализации. Работы у переводчиков было немного, и справились они с ней достойно.
- В переводе такого объема достаточно сложно сделать что-то не так. Да локализаторы особенно к этому и не стремились.



САНТА КЛАУС: НОВОГОДНИЙ КАВАРДАК



Жанр:	3D Platform/Action
Разработчик:	Joymania Development
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один
Онлайн:	www.santaclaus2.de



Платформеры призваны развлекать, не напрягая. Минимум нагрузки на голову, максимум удовольствия от незатейливого и старого, как сам виртуальный мир, игрового процесса. От разработчиков в данном случае требуется немного: приятная глазу картинка, стильный дизайн и удобное управление. Создатели этого чуда даже с такой задачей не справились.



Несмотря на то, что жанр платформеров не предъявляет к создаваемому продукту высоких требований, какие-то рамки приличия разработчикам соблюдать все же следует. И проникающие друг в друга игровые объекты в 2005 году в эти рамки уж никак не вписыва-

ются. Ежи, медведи и прочая «живность», якобы мешающая Санте достигнуть его цели, выглядят совсем уныло, навевая ужасную тоску.

Структура уровней убога до невозможности. Тонкие полоски земли, по обе стороны от которых находится бездонная пропасть, — все же, устаревший вариант дизайна. Можно было бы потрудиться и придумать что-то поинтересней или хотя бы чуть больше покорпеть над оформлением.

Единственный положительный момент — добротная работа отечественного издателя, который сделал все возможное, чтобы повысить привлекательность проекта в глазах публики.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

-  Работы по переводу у локализатора было немного и результат нареканий не вызывает. Шрифт подобран хорошо.
-  Говорить о локализаторских промахах не приходится. Но игру это не спасает.



ДЖЕК ПТОРОЩИТЕЛЬ

КРОВЬ. ЖЕНСКИЙ КРИК.
СТУК КАБЛУКОВ БЫСТРЕЕ И БЫСТРЕЕ.
ЗВУК УПАВШЕГО БЕЗЖИЗНЕННОГО ТЕЛА.
ОЖИВШИЙ КОШМАР ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ
ТРУЩОБ НЬЮ-ЙОРКА.
САМЫЙ ЖЕСТОКИЙ
СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
XIX ВЕКА ВЕРНУЛСЯ...

www.nd.ru

ПИРАТСКОЕ СЧАСТЬЕ

ДЕЛО №

Текст: Роман Епишин

НЕ САМОЕ ЛЕГАЛЬНОЕ «СОСЕДСТВО»

Компьютерное пиратство, в частности нелегальное распространение игровых дисков – есть суровая, печальная, но неотъемлемая часть нашей российской действительности. Мы можем сколь угодно сотрясать воздух и царапать бумажные страницы проклятиями в адрес капитанов Флинтнов нового времени – сути вещей это не изменит. Доходы среднестатистического геймера пока не позволяют ему выкладывать по 50-70 долларов за лицензионную продукцию, да еще и не единожды в месяц. Безусловно, положительные тенденции наметились, как в области повышения доходов населения, так и в сфере повышения расходов, в том числе на игры. К тому же, наши разработчики и издатели начали активную борьбу с пиратами посредством агрессивной ценовой политики. Jewel-версии отечественных и официально локализованных проектов продаются сейчас примерно по тем же ценам, что и контрафактные материалы. Однако доля последних все еще превалирует, приходится принимать это как аксиому. Увы, порой современные адепты Веселого Роджера переходят даже те границы, с которыми мы, в силу неумолимых обстоятельств, вынуждены временно мириться. Потому-то ты и читаешь эти строки.

Хранить _____ год.
_____ лет.

При подготовке материала использованы материалы оперативных съемок, предоставленные ассоциацией «Русский Щит».



■ Шедевры игровой индустрии на одном прилавке с дешевой порнографией. Обидно.



Мы не будем сейчас рассуждать об отвратительном качестве пиратских игр, каждая третья из которых просто не запустится или зависнет через пару-другую уровней. Не коснемся и злободневной темы убогих русификаций. Детальное освещение этого вопроса ты найдешь в третьем номере журнала «РС ИГРЫ» за 2004 год в статье **Вячеслава Назарова**. Сегодня нас интересует одна из наиболее вредоносных сторон нелегальной деятельности кибер-преступников – похищение незавершенных версий игр. Сразу 3 громких случая за последние 2 года заставили нас обратиться к теме, дабы предупредить тебя, дорогой наш читатель, и тех, кто одобряет, поддерживает, а может быть, и практикует направленную на взлом чужих сетей деятельность.

ТОВАРИЩИ, ХРАНИТЕ ДЕНЬГИ В СБЕРЕГАТЕЛЬНОЙ КАССЕ!

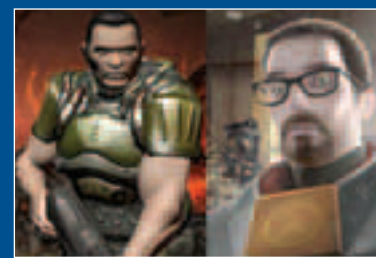
В ноябре 2002 года по игровым информационным ресурсам красной стрелой промелькнула новость – **id Software** «упустила» **Doom 3**. Вследствие несанкционированной деятельности неизвестных лиц или преступной халатности персонала, а может, и того, и другого сразу (точно неизвестно до сих пор) ранняя версия проекта «ушла» в сеть. Если бы инцидент исчерпался гневной речью, и недельной

депрессией **Джона Кармака** (John Carmack), он бы наверняка остался вне поля нашего зрения. Но, к сожалению, среди компьютерных пиратов встречаются весьма предприимчивые люди. Спустя пару недель на российских рынках уже можно было встретить красочно упакованный **Doom 3**. Разумеется, без всяких указаний на незавершенность версии, которая самими разработчиками была подготовлена для демонстрации на выставке **E3**. Незадачливые геймеры, видимо, игнорирующие печатные и электронные издания **(game)land**, накупились на этот полуфабрикат и, конечно, были разочарованы. Что, впрочем, не помешало пиратам получить возделанные деньги, которые, как известно, не

А МОЖЕТ, НЕ БЫЛО ВОРОВ?



Бытует мнение, что все похищения – большой мыльный PR-пузырь. Компании-разработчики якобы сами сознательно допускают утечку, после чего заявляют о похищении и наслаждаются шумихой вокруг своего продукта. Нам данная версия представляется несостоятельной. Во-первых, похищенные версии перечисленных в статье игр содержали множество багов, ошибок и по ряду параметров не соответствовали анонсам разработчиков, что наверняка подпортило их незадачливым владельцам впечатление от финальных релизов. Во-вторых, не в интересах разработчиков позволять пиратам безнаказанно и нечестно наживаться на своем труде. Наконец, в-третьих, на примере **Half-Life 2** мы видим, как негативно действия злоумышленников сказываются на разработке проекта.



пахнут. Вскоре украденное детище **id** получило новое применение – с его помощью энтузиасты начали тестировать свои машины на предмет готовности к пришествию **Doom 3**. Сейчас,

ПОМОГИ СЕБЕ САМ

Если в США охраной прав компаний, занятых в сфере высоких технологий, занимается специальный отдел ФБР, то в России действует принцип «спасение утопающих – дело рук самих утопающих». Есть, правда, мистическое «**Управление К**», но его деятельность не назовешь выдающейся. Потому заинтересованные лица решили сами отстаивать свои права. В 1997 году была создана ассоциация «**Русский Щит**», объединившая ряд компаний, в том числе «**Бука**», «**Центр «Интенс»**», **RMG Records**, «**Дискус**», «**ИДДК**», **Soft Key**, «**Акелла**», **Abbyy**, «**Новый Диск**» и **Ecom Soft**. «**Русский Щит**» ежемесячно публикует список защищаемых продуктов и осуществляет правоохранительную деятельность на практике.



■ Особо нетерпеливые могли насладиться этими сценами лично. Если, конечно, наслаждением можно назвать прогулку по недоделанным уровням.





спустя два года, когда игра, наконец-то, лежит на прилавках магазинов мира, совершенно очевидна несуразность такого использования ранней версии продукта. Сырой, неоптимизированный Doom 3 двухлетней давности мог только испортить настроение и впечатления от будущего релиза, но никак не продемонстрировать реальные способности PC.

Практически в ту же неприятность попали и разработчики **S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl** (в ту пору еще

S.T.A.L.K.E.R.: The Oblivion Lost) из независимой Украины. В 2002 году удручающе «сырая» версия проекта, как и в случае с Doom 3, уткнула непосредственно из офиса **GSC Game World**. Спустя некоторое время непросвещенный игрок уже мог за сто рублей купить пиратскую версию продукта. И это притом, что проект до сих пор находится в разработке. Неразумные энтузиасты также принялись тестировать компьютеры на предмет соответствия требованиям эпохи. Между тем, сами разработчики беза-

пелляционно заявили, что «проводить замеры производительности на столь раннем коде, по крайней мере, глупо». Правда, в случае со S.T.A.L.K.E.R. один положительный момент можно все же найти: к нему проявили интерес не меньший, чем к Doom 3 и **Half-Life 2** (о нем ниже) – льстит, однако.

К счастью, оба инцидента не повлияли серьезным образом на ход работ. Сотрудники как id Software, так и GSC Game World отделались плохим настроением и ограничились ужесточением внутренних мер безопасности, оставив происшедшее на совести неизвестных злоумышленников. Вероятнее всего, отказ от идеи начать поиск и судебное преследование преступников был продиктован нежеланием отвлекаться от работы, а также полным неверием в успех мероприятия.

Куда более свирепой в этом отношении оказалась **Valve Software**, упустившая в октябре позапрошлого года Half-Life 2. Непонятно, как вообще команда **Гейба Ньюэлла** (Gabe Newell) умудрилась проморгнуть игру, ведь коллектив студии не мог не знать об участии Doom 3 и S.T.A.L.K.E.R. Тем не менее, история повторилась в третий раз. Вторгнувшись в офисную сеть Valve, злоумышленники умыкнули исходники игры и готовые наработки. А последних, между прочим, было немало. Ходили слухи, что игра почти готова к отправке в пе-

ПЛЮСЫ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

Крупнейшей антипиратской международной акцией стала в апреле прошлого года операция **Fastlink**, проведенная сотрудниками ФБР при поддержке **Американской ассоциации индустрии звукозаписи (RIAA)**, **Американской киноассоциации, Business Software Alliance** и **Entertainment Software Association**. Fastlink развернулась в 27 странах мира, включая, США, Бельгию, Данию, Францию, Германию, Венгрию, Израиль, Нидерланды, Сингапур, Швецию и Великобританию, и была направлена, главным образом, против так называемых warez-групп. Эти хорошо законспирированные организации занимаются нелегальным распространением аудио-, видео- и игровых материалов через защищенные серверы, откуда интеллектуальную собственность черпают розничные распространители. Спецслужбам удалось раскрыть ряд таких групп, среди которых Fairlight, Kalisto, Echelon, Class, Project X и APC. В ходе операции было изъято более 200 компьютеров и 30 серверов, содержащих порядка 65 тысяч файлов-образов незаконных игр, фильмов и звукозаписей. Fastlink стала логичным продолжением международного двухдневного рейда 2001 года, когда арестам подверглись члены warez-группы DrinkOrDie, которые действовали в том числе и в России.



■ Компьютерные пираты попадают в ад. Перед тобой фотографии несчастных.



■ При мне два школьника делились впечатлениями от якобы вышедшего S.T.A.L.K.E.R. Несчастные...



чать, а релиз планируется на осень 2003 года. Однако после инцидента Valve официально заявила, что преступная хакерская деятельность значительно повредила ходу работ и привела к переносу даты релиза на несколько месяцев. Правда, не совсем ясно, как именно похищение исходников задержало разработку. Возможно, частично виновата сама студия, отвлекшаяся на поиск и задержание преступников. Valve принялась действовать сразу в двух направлениях. С одной стороны привлекла к инциденту подразделение ФБР **Cybercrime Task Force**, с другой – обратилась за помощью к игровой общественности. Тем временем, пиратская версия сырой, но вполне играбельной Half-Life 2 вовсю продавалась с лотков, как горячие чебуреки. Примечательно, что на коробках с диском красовался логотип «Фаргус» (контрафактные S.T.A.L.K.E.R. и Doom 3 не имели опознавательных знаков), это к вопросу о том, каким компаниям позволяет легально «трудиться» украинское правительство. Ведь именно на родине сала и вареников насквозь пиратская «Фаргус» получила законные права на свою незаконную деятельность. Ее диски распространяет «Национальная Мультимедийная Компания», присутствовавшая на выставке **Игроград 2004** и нагло плюхнувшаяся рядом с боксом «1С»!

Результаты совместной деятельности Valve, ФБР и простых энтузиастов, обиженных на похитителей не меньше разработчиков, поразили своей оперативностью. Еще до конца года спецслужбы взяли след, ведущий в Германию. Имя немецкого хакера до сих пор не сообщается, однако известно, что, почувствовав на хвосте такую кавалерию, он счел лучшим добровольно сдаться. Признавшись во взломе внутренней сети студии, немец, тем не менее, открестился от обвинений в хищении незавершенной игры, назвав имена воров. После этого ФБР провела серию арестов, упорно проигнорировав просьбы журналистов поделиться подробностями об операции. Несмотря на отсутствие деталей, мы имеем основания полагать, что виновные были найдены и понесут наказание. Valve, по крайней мере, не скрывает, что готовит серию гражданских судебных исков против них.

МОРАЛЬ СЕЙ БАСНИ ТАКОВА

Если и приключаются чудеса в этом мире, то уж никак не в сфере электронных развлечений. Игры часто выходят позднее намеченных сроков, но уж никак не раньше. Поэтому, если на пиратских лотках и киосках по-партизански тихо нарисовалась давно и с нетерпением ожидаемая игрушка, с ней наверняка что-то не так (правда, даже с полной пиратской версией что-нибудь тоже будет не так). К счастью, Valve продемонстрировала прецедент успешной борьбы со злоумышленниками. Пусть это пока исключение из правил, однако день, когда даже в России кибер-преступникам придется несладко, уже не за горами. Развитие теоретической правовой и практической базы (смотри врезку) идет в нужном направлении.



СМС ИГРА

по мотивам книги Сергея Лукьяненко

«НОЧНОЙ ДОЗОР»

Действие происходит на реальной карте Москвы

Я оглянулся. Вокруг, в серой мгле, медленно двигались люди. Обычные, неспособные выйти из своего мирка. Мы - Иные, и пусть я стою на стороне Света, а мои соперники на стороне Тьмы, но с ними у меня куда больше общего, чем с любым из простых людей.

(Антон Городецкий, Ночной Дозор г. Москвы)

СТАНЬ ИНЫМ

Прими участие в битве, которая разворачивается вокруг тебя.



отправь

SMS:

ON GAME

на номер:

012 1122

в сети Би Лайн в сети МегаФон

Игра для абонентов БиЛайн Москва и МегаФон Москва.
Стоимость одного исходящего SMS \$0,10 без налогов.
Входящие SMS – бесплатно.



Партнеры проекта:






Подробности на сайте:
www.dozorsms.ru



Беседовал: Евгений Малеев

Трудно представить себе рассказ про российскую игровую индустрию, который обходил бы стороной «Корсаров». Объективно это первый российский проект, после которого о русских играх заговорили без апелляции к медведям и балалайкам. Сегодня «Акелла» без сомнения одна из крупнейших компаний на локальном рынке, выступающая и как издатель, и как разработчик игр для различных платформ. О том, чем живет компания сегодня и чего ждать от нее завтра, мы и отправились поговорить с ее вице-президентом по разработкам Дмитрием Архиповым.

АКЕЛЛА:

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ...

РС ИГРЫ: Дима, привет! Банальный вопрос – ты помнишь, как все начиналось?

Дмитрий Архипов (далее – Д.А.): Да, конечно. В общем, если свести вводную к минимуму, начиналось все с группы незадачливых немцев, которых мы с друзьями как-то на заре 1990-х вывезли в сибирскую тайгу. Это был такой экстремальный тур. Мы сами занимались экстремальными видами туризма и одно время думали, что у нас получится зарабатывать на этом деньги.

Потом в 1991 году я вернулся из армии, и в 1993 вшестером с друзьями мы основали компанию, занимавшуюся помимо туризма самыми разными сферами бизнеса. В частности, одним из направлений тогда стали компьютерные игры – отчасти потому, что я сам был заядлым геймером. В 1995 году игровое направление стало главным и единственным, а фирма получила название «Акелла».

РС ИГРЫ: Первые проекты? Я правильно понимаю, что «Акелла» стартовала уже не с нуля?

Д.А.: Да, мы занимались мультимедийной продукцией с 1993 года. В 1997 году мы первыми в России выпустили легальную локализацию западной игры – аркадных гонок *POD* от UbiSoft. Параллельно с этим мы разрабатывали и издавали целую серию мультимедийных энциклопедий – например, «Энциклопедия игр» была довольно успешным проектом. Но в 1998 году грянул кризис, и издательское подразделение мы закрыли. Собственно, в тот период нам помогла выжить именно разработка – тогда у нас было несколько проектов, и «Корсары» стали самым успешным из них. Собственная оценка *Sea Dogs* (английское название игры) на GameRankings.com – 93%. Согласись, балл внушительный.

РС ИГРЫ: О российских играх тогда, кажется, впервые заговорили всерьез...

Д.А.: Да, пожалуй, так. Потом мы начали двигаться в сторону приставок. В 1999 году подали заявку на девкит для Playstation 2, в 2001-м получили его и начали проект по заказу одной американской фирмы. Проект закончили, но заказчики оказались не совсем порядочными людьми – игра так и не увидела свет. Но с тех пор мы делаем игры для Playstation 2, сейчас в работе два больших проекта – это *Swashbucklers* и *Axle Rage*. Позже мы «подружились» и с Xbox, получили девкит в 2002 году, а год спустя вышел

наш первый продукт для этой приставки – *Pirates of the Caribbean*. Кстати, в первый месяц продаж он стал самым продаваемым продуктом для Xbox. Я знаю, что в России у некоторых игроков к игре неоднозначное отношение. Это произошло оттого, что многие ждали выхода «Корсаров II». Мы хотим оправдать ожидания поклонников серии, поэтому скоро увидят свет «Корсары III», в которой мы учли все пожелания.

РС ИГРЫ: Но к издательскому бизнесу все же вернулись?

Д.А.: Да, в 2001 году мы снова открыли это подразделение. Вернулись к локализациям, а чуть погодя даже начали инвестировать в разработки внешних команд. В отличие от других издателей, мы еще и разработчики, что дает дополнительные бонусы нам и нашим партнерам в плане «понимания» проблем друг друга. Кому-то помогаем по части программирования, арта и в первую очередь геймдизайна – такую работу мы называем «co-development», совместная разработка. В разных случаях мы берем на себя большую или меньшую часть работ, но в целом с нами работать молодым командам лучше в плане получения опыта.

РС ИГРЫ: А с зарубежными командами вы работаете?

Д.А.: Да, работаем. В частности команда, которая разрабатывает *Metalheart: Replicants Rampage*, находится в Германии. Это пример совместной разработки: часть команды работает у нас в офисе, часть – за рубежом.

РС ИГРЫ: Внешние разработки – только для PC?

Д.А.: Да. Направления мобильных телефонов и КПК у нас пока нет, а всю разработку для игровых приставок мы ведем самостоятельно. Для того, чтобы разрабатывать для той или иной платформы, нужен девкит. Его получает именно команда-разработчик, и она не имеет права передавать его кому-либо еще.

РС ИГРЫ: За лицензии вы тоже очень активно взялись – это дань моде такая?

Д.А.: Скорее, дань реалиям рынка. Просто нам стало ясно, что у российского потребителя есть интерес к играм, созданным по лицензии. Мы же, в свою очередь, готовы разрабатывать качественные игры по ним. Например, совместно с нашими партнерами мы



разрабатываем игры по книгам Аркадия и Бориса Стругацких «Трудно быть Богом» и «Отель "У погибшего альпиниста"». Кроме этого, мы заключили долгосрочное соглашение с киностудией «Централ-Партнершип», и планируем выпускать игры по мотивам их фильмов. «Волкодав» и «Бой с тенью» станут первыми такими играми.

PC ИГРЫ: К вопросу о стереотипах, кстати. Вот все сейчас активно убеждают народ, что игры по лицензиям – не обязательно синоним низкого качества. Понятно, почему убеждают, – игры по лицензиям в России сейчас, кажется, только ленивый не делает. По «Волкодаву», насколько я понимаю, вообще три игры делаются...

Д.А.: Да, три игры – верно. Но все они будут разными. Все три должны выйти одновременно с появлением фильма, и для рынка это станет своего рода контрольной. То есть, вот представь: фильм один, а игр по нему на прилавке три – выбирай любую. И если с «Волкодавом» это пройдет, можно будет говорить о том, что отечественная кинолицензия «выдерживает» несколько игр разных жанров. А качество игр зависит не от статуса «игра по лицензии», а от разработчика. Поэтому и хорошо, что

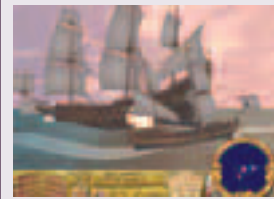
многие за это взялись. Год пройдет, и будет ясно, кто способен, а кто – нет.

PC ИГРЫ: И все равно. Показательно, мне кажется, что шума по поводу разработки того же «Волкодава» на порядок меньше, чем по поводу вашей же «Одиссеи капитана Блада».

Д.А.: Да, «Бладом» мы очень гордимся, и сил на него брошено (если сравнить размеры компаний – «Блада» делаем мы, «Волкодава» – внешняя команда) объективно больше. А все потому, что «Блад» для нас – это своего рода испытание качеством. Это чистый экшен от третьего лица, а их в России не делал еще никто. Это в принципе самый сложный жанр в игровой индустрии. И значительно более затратный, чем все, что мы делали до этого. Поэтому, конечно, «Блад» для нас – авансом топовый продукт, и ему мы уделяем максимум внимания. Но уверяю тебя, поставь рядом с «Бладом» игру по кинолицензии с соразмерным бюджетом разработки и теми же перспективами на рынке – и ситуация изменится.

PC ИГРЫ: «Блад», в общем, и впрямь впечатляет. Анимация – пусть и не из *Metal Gear Solid*, но все же на голову лучше всего ви-

ПОХОЖДЕНИЯ ДВИЖКА



Д.А.: Движок «Корсаров» в свое время «Акелле» продали его разработчики, заодно устроившись работать в компанию. Через какое-то время они из «Акеллы» ушли, втихаря перепродав уже нашу

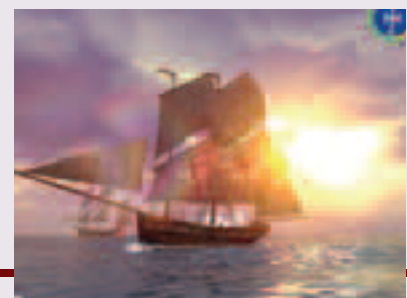
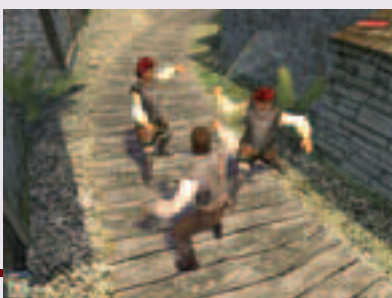
сырую версию движка другому российскому издателю. Чуть погодя кинули и его, сплавив в очередной раз сырой движок американцам. Получили деньги, уехали в Корею. Там продали движок одной местной компании, затем попытались еще одной, но на данной сделке их наконец повязала полиция.

денного мной из российских разработок. Раз уж ты обмолвился, дорогого разработчика встала?

Д.А.: Дорого. Если сравнивать с теми же «ПКМ», то затраты существенно выше. Скажем так: в России пока на аналогичные проекты редко кто выделяет подобный бюджет. Но, как я уже говорил, для нас «Блад» – это своеобразный вызов. Сделав отличные игры в жанре экшен, мы поднимемся на ступеньку выше в табели о рангах игровой индустрии. «Корсары» и «ПКМ» в свое время были такими же ступеньками. Теперь – «Блад». Отличный экшен от третьего лица с кинематографичной анимацией – в России такого еще не было.

PC ИГРЫ: Кинематографичность – вот оно это слово. Ты тоже полагаешь, что играм недостает киношной картинкой? Вот недавно так же разговаривали с Американом МакГи, так он считает, что профессия «игровой режиссер» не за горами, и уже в самом ближайшем будущем обе наши индустрии сольются в одну.

Д.А.: В общем, очень может быть, что сольются. И в принципе даже понятно уже, на какой почве будет происходить это слияние. Вот тебе как вариант – актеры. Не секрет, например, что до 80% бюджета кинофильмов составляют гонорары актеров. А современные технологии все ближе к тому, чтобы научиться моделировать реалистичную анимацию лица и тела виртуальных актеров. Пока у нас есть только шаблонные орки из «Властелина колец» и греки из «Трои», но кто мешает в один прекрасный день применить эти технологии не для массов-



■ «Пираты Карибского моря»

ки, а для крупного плана? Когда технологии будут к этому готовы...

РС ИГРЫ: Стой, погоди. Ты не шутишь? Ты и вправду считаешь, что электронная болванка в обозримом будущем будет способна ни много, ни мало – сыграть роль? Да не просто роль какого-нибудь третьесортного актеришки, а вместо Энтони Хопкинса, например?

Д.А.: Ну, да. Технологически, во всяком случае, я к этому никаких препятствий не вижу. Более того, вот здесь – как раз и будет востребована та самая пресловутая новая профессия на стыке гейм-дизайна и режиссуры. Ведь, по сути, смоделируй сейчас с точностью до капелек пота выражения лица Хопкинса на все случаи жизни, а потом наложи их в нужные кадры нужным образом, зритель подмены не заметит. Проблема только в том, чтобы наложить именно нужным образом и в нужный момент. С голосом и движениями – та же петрушка. Поэтому, имея на руках даже, скажем, вот этот банк данных имени виртуального Хопкинса, нам нужны еще: во-первых, простой в обращении инструмент (читай: «интерфейс») для извлечения нужных эмоций, движений и интонаций из банка данных; во-вторых, человек, который сможет это делать так, чтобы зритель не заметил подмену. В точности как дизайнеры от полиграфии и интернета работают с базами иллюстраций.

А сейчас самое крамольное скажу. Когда вот эта простая схема заработает, раскручивать Хопкинсов уже не будет никакой нужды. Не секрет, ведь, что своим успехом Хопкинс обязан не только своему таланту, но и режиссерам, пустившим его в свои киноленты. А когда надобность в дорогих живых звездах отпадет, я тебя уверяю, киношные маркетингологи наперегонки бросятся по старой схеме раскручивать звезд виртуальных.

РС ИГРЫ: Ох, все равно как-то мрачно все. Хопкинса – на компьютер? Брр... Впрочем, мы отвлеклись, а ты нам еще ничего про онлайн-проекты не рассказывал. Собственно, что интересует: *EverQuest 2*, *Final Fantasy XI* – чего ради? Здесь есть рынок?

Д.А.: (смеется) Вот выпустили, заодно и посмотрим. В случае с этими играми



■ А это секретный NPC из «Корсаров III»

мы просто официальные дистрибьюторы в России, то есть эти игры теперь можно купить у нас, и нет нужды заказывать из-за рубежа. Игровое время оплачивается по кредитке, локальных российских серверов нет. Пока нет. Но переговоры ведутся, и мы ожидаем, что цифры продаж EQ2 и FFXI в России станут на них веским аргументом в нашу пользу.

А вообще, онлайн мы решили заняться вплотную. Еще один проект, о котором можно говорить, это *Pirates of the Burning Sea* – наш совместный онлайн-проект с *Flying Lab*. Вот для нее мы постараемся запустить игровой сервер в России. Собственно, по игровой механике это во многом будет «Корсары Онлайн» – тот самый продукт, который мы хотели создать много лет назад.

РС ИГРЫ: Так все же опыт «Никиты» что-то дал российскому рынку? Пару лет назад все дружно отвечали на вопрос об онлайн, что мол, «посмотрим, вот, сейчас на «Сферу», тогда будем решать что-то». Кстати, почему именно эти проекты?

Д.А.: Ну, можно сказать, что «Сфера» дала понять: здесь тоже есть рынок, на который можно выходить с проектами мирового уровня. Точнее даже, лучше выходить на него с проектами мирового уровня. Собственно говоря, именно *EverQuest 2* и *Final Fantasy XI* –

это объективно самые лучшие онлайн-игры сейчас.

РС ИГРЫ: А цены, серверы, платежный сервис – все зарубежное?

Д.А.: Сейчас – да, особенно в случае с FFXI. Со *Square-Enix* договориться о специальных условиях для России практически нереально. На EQ2 российская цена ниже европейской, но пока нет русскоязычного сервера. В будущем таковой, может быть, появится. Оплата в случае FFXI через интернет только посредством кредитки, для EQ2 мы также продаем карточки оплаты игрового времени – как раз для тех, для кого оплата кредитной картой все еще является проблемой.

РС ИГРЫ: В сухом остатке, с таким зачином к чему рассчитываете прийти к концу 2005 года?

Д.А.: Во-первых, планируем, что в 2005 году будет выпущено около двадцати игр нашей разработки. Помимо этого, ожидаем огромное количество классных локализаций. Будем далее осваивать проекты по лицензиям, обосновываться на онлайн-рынке, запускать отечественный сервер как минимум одной из MMORPG. Также рассчитываем упрочить позиции в качестве разработчиков для PS2 и Xbox.

РС ИГРЫ: Что ж, удачи вам. Спасибо за интервью!



■ «Морской охотник»



СУДЬБА КОРОЛЕВСТВА – В ТВОИХ РУКАХ!



Более 5 миллионов копий
продано во всем мире!

THE SETTLERS НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ



Воздвигни и наполни жизнью огромный
город – в твоём распоряжении более
70 различных строений



Повелевай шестью героями и различными
родами войск, используя широчайшие воз-
можности стратегического командования



Смена погодных условий влияет на игровые воз-
можности – разумно пользуйся этим,
чтобы получить преимущество над противником



www.thesettlers.com

PC DVD
ROM



www.nd.ru



UBISOFT

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte Logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. Ископительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



Когда мы только планировали написание ежемесячных дневников разработчиков в журнал «РС ИГРЫ», нам казалось, что это не вызовет никаких сложностей. Однако на деле, когда перед глазами засиял белизны новый вордовский документ, все оказалось иначе. Ведь, черт возьми, тяжело описать все те события, что с нами происходили, учитывая, что журнал-то не резиновый. Однако начать – это самое сложное, так что сейчас мы с этим справимся и максимально подробно расскажем о том, что, где, когда и с кем!

Текст: команда Lada Racing Club

ТАК РОЖДАЮТСЯ ИГРЫ

Итак, с чего же все началось? С самого простого: команда закончила своей первый проект «**Страусиные Бега**», и мы уже чувствовали в себе силы и возможности для начала работы над следующим творением. Стоит отметить, что многие из нашей студии являются заядлыми гонщиками в реальной жизни, поэтому идея гонок как таковых всегда была нам близка. И в принципе мы понимали, что новый проект тоже будет завязан на скорости, соревновании и победе. Хотя в гонках мы участвовали на Lexus'e, мы видели, что многие призовые места занимали и

наши отечественные автомобили, которые достойно боролись в борьбе за победу. И поэтому после очередных ночных гонок по Москве никого в нашей команде не удивило рождение здравой мысли: а давайте сделаем гонки на отечественных автомобилях по родным улицам? Ведь действительно, такой игры на просторах российской игровой индустрии еще не было, а быть первыми нам не привыкать. Все члены команды были согласны сразу и на все. Хотелось сделать все по уму, чтобы на выходе получить действительно грандиозный проект, который смог бы удивить игровую общественность.

ЛИЦЕНЗИЯ – ШТУКА СЛОЖНАЯ

Первым делом было изучено огромное множество западных гоночных симуляторов и аркад. Главное, что отличало их от отечественных проектов, – лицензированные у производителей автомобильные марки. А чем мы хуже? Мы решили лицензировать всю линейку машин концерна «АВТОВАЗ», а потому еще перед тем, как анонсировать **Lada Racing Club**, начали вести переговоры с представителями концерна о лицензировании известной марки. Может быть, никто бы и не придумал, если бы мы использовали внешний вид автомобилей без официального разрешения или нарисовали стилизованные машинки. Но, как было отмечено выше, мы хотели сделать серьезный во всех отношениях проект.

Конечно же, у тебя может возникнуть резонный вопрос: а почему мы выбрали именно «АВТОВАЗ»? С самого начала многие считали, что это рекламный ход отечественного автомобильного монстра. Нам пришлось приложить максимум усилий, чтобы выбить эти мысли из умов игроков. На самом деле все совсем иначе. Если бы это был рекламный ход «АВТОВАЗа», все было бы легко и просто. В действительности же заключить соглашение оказалось очень трудно. Сначала мы думали, что все обойдется двумя-тремя встречами, однако весь процесс занял порядка трех месяцев. Например, мы не сразу поняли, что прежде, чем рассказывать обо всех прелестях подобной компьютерной игры, о том, какой положительный эффект она может дать концерну, необходимо прос-





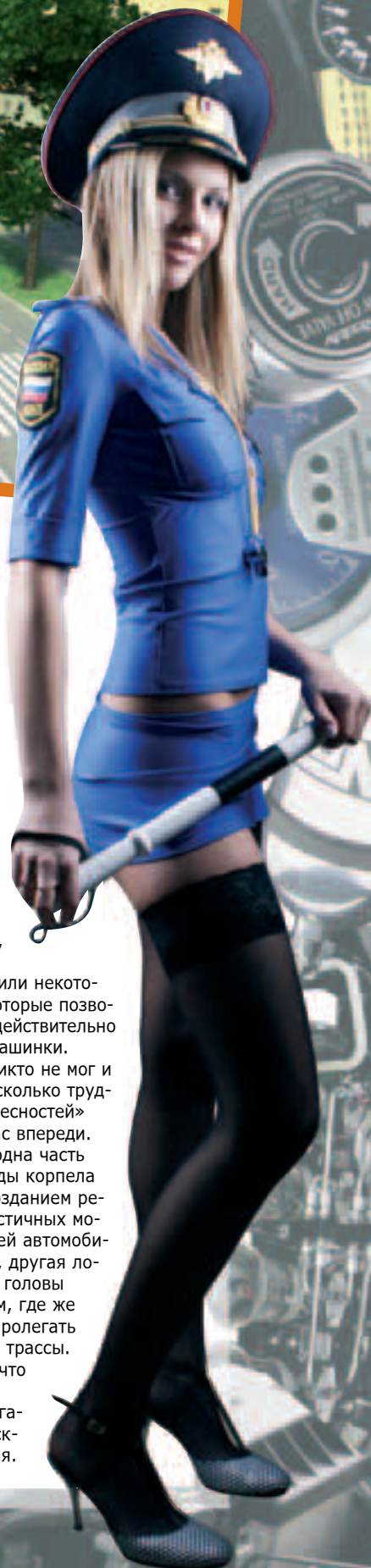
■ Такого плотного трафика ты еще не видел.

то объяснить, что же это за чудо-юдо такое – компьютерная игра. Да-да, случилось и такое. К самым главным и ответственным лицам приходилось пробиваться сквозь плотные слои секретарей, так как лица эти были постоянно заняты. Учитывая тот факт, что «АВТОВАЗ» находится в Тольятти, нам пришлось познакомиться со всеми сотрудниками почтовой службы UPS и регулярно оплачивать крупные суммы за пользование услугами междугородней связи. А потом, когда мы получили разрешение в «устной» форме, на нас навалилась лавина различных бюрократических проблем. Никто и предположить не мог, что будет настолько трудно. А в заключение выяснилось, что необходимое нам разрешение на использование из-

вестной марки нужно получать еще и в других компаниях, которые так или иначе связаны с автомобилями «АВТОВАЗ»... Вся эта беготня началась как раз за несколько месяцев до начала КРИ 2004, на которой мы и хотели анонсировать наш проект. До подписания нужного соглашения мы были связаны по рукам и ногам, но наша вера и упорные труды не прошли даром: буквально накануне этой замечательной выставки нам удалось подписать договор, по которому команде разрешалось использовать марки автомобилей «АВТОВАЗ» для создания компьютерной игры Lada Racing Club. Нашей радости не было предела. И в феврале 2004 года мы анонсировали проект на КРИ 2004. В тот момент на нашем стенде висел лишь огромный плакат с названием игры, однако даже эта скудная информация заинтересовала прессу и издателей.

БЕЗ КАРТ – НИКУДА

С этого момента началась самая активная и интересная стадия разработки. Ведь помимо разрешения на использование изображений машин в игре, мы заручились поддержкой со стороны инженеров концерна, и в наше распоряжение поступили некоторые чертежи, которые позволяли моделировать действительно реалистичные машинки. Правда, тогда никто не мог и предположить, сколько трудностей и «интересностей» ждет нас впереди. Пока одна часть команды корпела над созданием реалистичных моделей автомобилей, другая ломала голову над тем, где же будут пролегать гоночные трассы. Не секрет, что узнаваемых мест в таком мегаполисе, как Москва, тьма тьмущая.





■ Пока безлюдно, но обещают пешеходов и водителей.



■ Вид из окна нашего левелдизайнера.

вот на стенах родного офиса появились огромные карты, на которых алым маркером были обозначены будущие трассы. А теперь, совсем другими цветами, на карте уже отмечены те

участки, которые сделаны полностью. Сейчас, глядя на эти разноцветные карты, мы гордимся проделанной работой! Еще бы, целых 60 км виртуальных трасс, которые ничем не отличаются от реальных! Но мы забежали вперед...

СФОТОГРАФИРУЙ КРАСИВО

В то время, когда моделлеры все также корпели над созданием машин, а другие товарищи трепетно прижимали к груди военные карты с ценнейшей информацией, штатные фотографы заряжали свои профессиональные цифровые камеры. Их основной задачей стало фотографирование каждого дома, скамеечки и памятника, которые могли попадаться на виртуальной трассе. Это только на первый взгляд кажется, что легче работы не придумать! А ты попробуй,

например, отфотографировать какое-нибудь посольство, к которому не дают подойти ближе, чем на 50 метров. А если подходишь, то сразу расстрел. А знаешь, как сложно сфотографировать тот или иной дом, который заслонила густая чаща деревьев? То-то же.

ОБЩЕНИЕ

Тем временем, работы стало так много, что мы уже не справлялись. И как-то само собой получилось, что в славном городе Киеве открылось наше подразделение, филиал, сотрудники которого тщательно сортировали фотографии и начинали заниматься моделированием самих домиков. Параллельно с этим мы разрабатывали официальный сайт игры (www.ladaracing.ru) и, высунув от усталости язык, общались с будущими фанатами на официальном форуме (www.kamrad.ru).

Нам пришлось выбирать. С самого начала у нас были суперграндиозные планы по воссозданию Москвы, однако, осознав, какой уровень графики мы хотим получить, и к какому сроку все нужно закончить, мы решили ограничиться не всеми узнаваемыми улицами, а их большей частью. Остальные же маршруты останутся для следующей части игры. А потом, мы надеемся, можно будет покататься не только по Москве, но и по улицам других больших городов!

Но как же прокладывать маршрут, если на руках только обыкновенные карты, на которых все достаточно схематично? Ведь мы создаем самый реалистичный проект! По многим причинам мы не можем называть имен, однако люди с этими секретными именами помогли команде заполучить военные карты, на которых максимальная погрешность – 2 см, и отмечено даже самое маленькое деревце! И



ВОЙНА С ТЕРРОРОМ ЗАЧИСТКА



ТЕНЬ ТЕРРОРИЗМА НАКРЫЛА ВЕСЬ МИР. ЕСЛИ НЕ ОСТАНОВИТЬ БОЕВИКОВ СЕЙЧАС, ВОЙНА ПРИДЕТ В КАЖДЫЙ ДОМ.



**ИЗБАВЬ МИР ОТ КРОВАВОГО
УЖАСА ТЕРРОРА...**

© City Interactive, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



■ Только в России можно получить в «зад», обгоняя по встречной.

Так мало-помалу шла работа. И вот уже в сети появились первые скриншоты, а через некоторое время – и первые ролики.

ЧТОБЫ ВСЕ ЗНАЛИ

Когда все удостоверились, что работа идет полным ходом, и никаких сбоев не предвидится, мы начали активно заниматься промоушеном проекта. Появлялись первые статьи и интервью, в глобальной сети было создано огромное количество форумов (сейчас их больше двухсот), на которых проект живо обсуждался как заядлыми геймерами, так и реальными автолюбителями. Процесс, как говорится, пошел. В совершенно закрытых для посторонних глаз версиях машинки ездили по легкоузнаваемым улицам, а на публике, тем временем, разворачивались самые интересные события. Например, мы стали еще плотнее сотрудничать с командами ночных гонщиков Москвы, на чьих соревнованиях предоставляли призы. Также мы начали сотрудничать со многими тюнинговыми компаниями первопрестольной, чья продукция теперь есть и в нашей игре. Быть может, Lada Racing Club назовут «Самоучителем по тюнингу»... Кто знает.

Ну, а под конец года мы сделали, на наш взгляд, самый приятный сюрприз. И не без помощи самого правительственного журнала о компьютерных играх! Вместе с новогодним выпуском «РС ИГР» каждый читатель получил постер-календарь с девушкой, которая претендует на роль лица проекта! А впереди еще столько неосвоенных территорий, столько не совсем завершенных планов, что, думаем, до выхода игры нам будет, о чем тебе рассказать!



В следующей серии ты узнаешь все о процессе создания трасс и машин!

Кроме всего прочего, компания «Гелеос» проводит необычный конкурс. Если ты прилетишь свою фотографию на фоне календаря **Lada Racing Club** из новогоднего номера «РС ИГР» по адресу foto@laderacing.ru, ты сможешь выиграть приз с символикой игры. Подробности ищи на сайте игры www.laderacing.ru.

СТАЛКЕР

SHADOW OF CHERNOBYL

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОХОТЫ

Зона – довольно неприветливое место для нежданных гостей. Каждая бяка норовит обидеть рядового геймера. Умными речами да располагающей внешностью ни сталкеров, ни монстров не обманешь. У последних от такого только аппетит разыграется. Именно поэтому разнообразные стреляющие и защищающие вещицы в игре просто необходимы. В этой записи дневников речь пойдет об оружии, средствах защиты и немного о противниках, потерявших, вследствие известных событий, свой естественный облик.

Сразу можем получить упрек от сторонников гринписовского движения – мол, зверушек убивать будете! Единственный способ убедить любителей природы – дать в руки несколько болтиков (ими проверяется наличие аномалии) и пустить погулять по Зо-

не. Через полчаса прибежали бы за пушкой с криками: «Дайте ствол, всех гадов перестреляю!». Подобное изменение взглядов можно объяснить крайней недружелюбностью здешней фауны. Остается только один выход – бороться, по мере надобности уменьшая популяцию ненавистных существ. В этом тебе помогут предметы индивидуальной защиты.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Начнем, пожалуй, с класса колюще-режущих. В игре он представлен образцами подвида «нож обыкновенный». Будучи предметом острым, он используется в веселых розыгрышах с подкрадыванием сзади и последующим запугиванием оппонента. В результате оппонент падает со смеху. Навзничь. Навсегда. Единственным минусом является невозможность повторного розыгрыша одного и того же объекта, а также неадек-

Текст: Елтышев Валентин



■ Экономим патроны.



■ Наш арсенал скромн, но эффектив.

ватная реакция объекта в случае неудачи розыгрыша. Ну, а если серьезно, то нож – незаменимое оружие ближнего боя. Сильно эффективным для борьбы с монстрами его не назовешь, так как в процессе мутации и адаптации к суровым условиям Зоны у многих животных сильно огрубела шкура. Но поцарапать с его помощью можно изрядно.

ШАГ НАЗАД

Подвид «пистолет обыкновенный» представлен более широко. Причем на территории радиационного заповедника вместе с экземплярами местного изготовления можно встретить и предметы, завезенные из других климатических поясов. Конечно, не хочется разочаровывать любителей побегать с экзотическими пушками, но жизнь есть жизнь, она диктует свои законы. То есть дорогие и капризные стволы, как правило, не приживаются, поэтому встретить их в Зоне будет достаточно сложно. В игре мы постара-

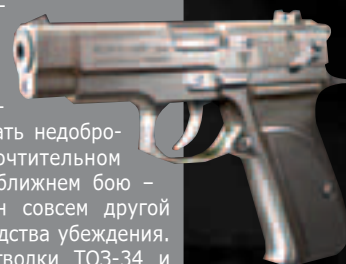
лись воссоздать следующий принцип: более дешевое и надежное оружие пользуется большим спросом. Вместе с тем было решено не лишать геймера возможности раздобыть диковинку. В общем, последнее слово в выборе оружия остается только за игроком. Итак, вернемся к нашим пистолетам. Неизменный ПМ, пистолет «Форт 12» украинского производства, «Беретта 92», «Вальтер Р-99», НРРА, «Кольт» – это лишь часть экземпляров данного вида, представленных в игре.

СТРЕЛЯЕМ ИЗДАЛЕКА

Что же касается автоматического оружия, то было бы преступлением не вставить в игру надежный и любимый всеми АК-47. Действительно уникальное оружие, разработанное еще в начале сороковых годов и вот уже шестьдесят лет безотказно косящее всякую заразу. Этот автомат сразу прижился в Зоне и стал любимым оружием многих стalker-

ров. Скорострельный и убойный, он эффективен как против мутантов, так и против другой живности. А, добавив к исходному образцу подствольный гранатомет, глушитель и оптический прицел, можно получить универсальное оружие, способное справиться с любым противником. Глушитель уменьшает убойную силу, но повышает кучность огня, а оптический прицел значительно увеличивает дальность стрельбы. К достоинствам также можно добавить легкость, с которой к этому оружию можно раздобыть боеприпасы. Кроме вездесущего «Калашникова», в Зоне можно будет встретить и, соответственно, раздобыть «Винторез», «Вал», «Грозу», а также еще кучу «не наших» стволов: МР-5, LR-300, FN-2000, Sig 552 и другие.

Не забыты и винтовки – любимое оружие «тех нехороших людей, которые очень любят засаду» (в простонародии «кампера»). Действительно, в Зоне это довольно эффективные стволы, позволяющие отстреливать недоброжелателей на почтительном расстоянии. Но в ближнем бою – извини. Тут нужен совсем другой подход, другие средства убеждения. «Дедовские» двустволки ТОЗ-34 и БМ-16 – именно то, что доктор прописал. Да и западные Winchester 1300 со SPAS-12 тоже подойдут.



ГРАНАТЫ

Сугубо тактическое оружие. Ими или умеешь пользоваться, или нет. В умелых руках граната становится ощутимым подспорьем в бою, в неумелых – бесполезна. Мало того, еще и опасна. Чтобы оружие было не просто метателем пикселей на экране, а чем-то более реальным, в игру был добавлен такой элемент баллистики, как рикошет. Он действительно кардинально меняет твоё отношение к производимым выстрелам. Обычно игрок может



■ А такой мост был, такой мост...



■ Ну и кто это сделал?



увидеть только точку попадания пули, но в **S.T.A.L.K.E.R.** после отражения от твердой поверхности можно визуально проследить траекторию полета выпущенного боеприпаса.

ЛИЧНЫЙ ОПЫТ

Узнав, что в рабочей версии появилась новая фишка, твой покорный слуга с полными карманами гранат, рожков к «Калашникову» и, соответственно, с самим АК наперевес отправился поохотиться на развалинах фабрики. Подстрелив несколько кабанчиков, я решил попрактиковаться в метании гранат. Первая пошла – бах! Сойдет. Вторая – бах! Неплохо. Третья – бах! Класс! И тут вдруг экран характерно краснеет. Выхватываю АК и с разворота начинаю стрелять. Развернулся – никого. Снова получаю ошутимый удар. Опять разворот. Вновь никого. Да что за Каспер здесь завелся?! Ругаюсь и отхожу спиной к стене. Ну, где ты, подлец?! Выходи, я жду тебя! Никого... Испугался. Ну и черт с тобой! Не буду же я его тут вечно ждать. Иду на открытую площадку и от нечего де-

лать швыряю перед собой еще одну гранату. Бах! И я уже лежу, отдыхаю. Достал меня таки Каспер, дождался своего часа! Ругаюсь, перегружаюсь. На сей раз решил сразиться с искусственным интеллектом. Опять в руках «Калаш», опять хочется пострелять. Итак, один слева. Короткая очередь и он «готов». Здорово попал, точно, хмырь даже спрятаться не успел. Так редко получается. Слева в арку забежали двое – тут сложнее, выбегать за ними нельзя – две пушки против одной. Решил попробовать пострелять из-за угла – быстро высовываюсь на полсекунды и выпускаю очередь. Приблизительно догадываюсь, где они, выбегаю, одновременно стреляя из «Калаша». Получаю по первое число, ругаюсь, прячусь. Ну, знаете, совсем совесть потеряли! Кто им такую меткость и реакцию накрутил? Ладно, боты паршивые, сейчас я покажу, кто в доме хозяин. Делаю рывок и одновременно выпускаю очередь по врагу. Не успел я выйти из-за угла, как свалился от полученной в лоб пули. Ну, знаете! Какой это умник научил их через стены видеть и из-за угла стрелять? Иду ругаться к

программисту AI. Говорю, мол, редиска ты, зачем же ботов такими терминаторами сделал. А он мне молвит человеческим голосом: «Ты что, простудился? Какие терминаторы? Они быстрее друг друга поубивают, чем тебя из-за угла. Наоборот, нужно им зрение подкрутить, а то близорукие сильно». Отвечаю ему: «Может они и близорукие, но через стену видят, как Кашпировский через телевизор». Он, конечно, ни в чем не виноват. Ну, привык я, как в **Counter-Strike**, в стены лупить да гранаты впереди себя швырять. Не буду больше. Итак, любители свинцового дождя, время лихорадочной пальбы закончилось. Во-первых, в Зоне каждый патрон на счету, а во-вторых, теперь можно запросто убить и себя. На открытых пространствах осколочная граната Ф-1, например, может хорошенько попортить и костюмчик, и нервы. Видится мне, займет S.T.A.L.K.E.R. почетное второе место по случайным суицидам после **Quake III** с его просторными уровнями в космосе.

Продолжение следует...



Чистая почта
Без спама, без вирусов, без баннеров

Яndex

почта
mail.yandex.ru

СВОДКА С ПЕРЕДОВОЙ

Когда последняя радиопередача с острова была закончена, сержант сдвинул несколько маркеров к краю оперативной карты – потери. Полковник Блажкович подошел, поднял один из маркеров и повертел его в руках, поглядывая на карту. На пляже в живых осталось взвода три и, скорее всего, ночью японцы скинут их в океан. Однако до подхода главных сил кидать в бой скудный резерв из двух рот было довольно рискованно. В комнате воцарилась тишина. Полковник подумал, медленно протянул руку, поставил маркер на карту и передвинул его к острову: «Майор, высылайте подкрепление, и обеспечьте авиатехнику». Командиры рот, молча ждавшие приказа, отдали полковнику приветствие и направились к выходу...

ГОТОВЫ К БОЮ

«Выстрел!» БУМ-с!

Лазурные волны Тихого океана мерно покачивали разбитые остовы барж, а весь пляж был усеян измочаленными трупами десантников. Солнце стояло в зените, и от нависающих над самой водой джунглей веяло духотой и... гарью.

«Выстрел!» БУМ-с!

Лейтенант набивал патронами магазин, поглядывая на темные болванки мин, уносящиеся ввысь от раскаленного жерла миномета – болванки, которые через полминуты будут рваться среди окопавшихся в джунглях японцев, щедро одаривая их веером смертоносных осколков. Минометчики, раздевшись по пояс, слов-

но заведенные, открывали ящики и быстро передавали мины заряжающему. Чуть впереди перед песчаной полосой укрылась потрепанная морская пехота. 40 человек – все, что осталось от двух батальонов. Сержант, стоящий неподалеку, повернулся к офицеру и взглядом показал на джунгли – среди деревьев вновь замелькали фигурки японцев, засвистели пули. Лейтенант подхватил потерянный «Томпсон», быстро вставил магазин и кивнул головой...

ПОПЫТКА ПОБЕДИТЬ

...Зеленоватый курсор ловко обхватил минометные расчеты и так же ловко указал новые цели. Под плотным огнем наседающие японцы стали гибнуть пачками, тем не менее, неуклонно пробираясь вперед. На правом фланге, повинувшись команде **Юры Блажевича** – ведущего прог-

■ С помощью огнемета можно с легкостью «добить» солдат, вылезших из подбитого танка.



■ Внезапно появившемуся танку неприятеля долго не продержаться.

раммиста «Блицкрига II» – взвыл танковый двигатель, и на поле, лязгая гусеницами, выкатился огнемётный M5. Несколькими плевками танк подпалил первую волну нападавших, и тут же наткнулся на противопехотную мину, потерял гусеницу и встал.

Дизайнеры за спиной Юры с интересом наблюдали за происходящим. Японцы забросали танк гранатами, снесли минометчиков и принялись за десантников. Без поддержки танка теперь уже ряды американцев стали таять на глазах. Юра, ничуть ни смутившись, запросил подкрепление, и через какое то время к берегу на большой скорости подошли десантные катера, на пляж высыпала рота морской пехоты и с ходу вступила в бой. В ответ компьютер задействовал гаубицы. Юра засек их местоположение и натравил на них штурмовики. Пехота противника в свою очередь при поддержке своих танков методично зачистила пляж. Программист мрачно взглянул на последнего солдата, героически сгнувшегося под шквальным огнем японцев, и откинулся на спинку кресла:

– Вот тебе, блин, и AI-генерал. Надо его покрутить, что-то слишком матерый получился. В третий раз меня на тряпки рвет.

– Да нет, Юр, на эту миссию надо больше вызовов подкреплений разрешить, да и говорил я тебе – силенок в предыдущих миссиях поднакопить надо было, на Гвадалканале нахрапом не возьмешь. Сначала бомберами пляж заравниваешь, а потом, глядишь, и высадишься сможешь спокойно... Тут ведь стратегически думать нужно, хех.

ЧТО УЖЕ СДЕЛАЛИ

Вот такие разговоры можно было время от времени слышать в комнате разработчиков «Блицкрига II». Дело в том, что последний месяц команда активно готовила очередную версию, чтобы сразу после новогодних праздников представить ее на суд «нивальской» общественности. Закрытое бета-тестирование прошло на «отлично», поступило много интересных предложений, много багов полегло, но! Блицкриговцы понимали, что сложнее всего пройти внут-

ренний тест и получить хорошую оценку у самых рьяных игроков – нивальцев. Чтобы с честью выдержать испытание, команда активно доводила до ума практически все аспекты «Блицкрига II», начиная от графического движка и заканчивая балансом боевой техники.

Много корпели над интерфейсом: все-таки от его удобства зависит вся игра. Художники и дизайнеры долго спорили, перебирали кучи вариантов, приводили аргументы – в конце концов, остановились на более компактной и аккуратной версии, с красочными рисованными иконками. Изменения претерпел и межмиссионный интерфейс. Стратегическая карта главы обросла сочными анимациями, линией фронта и направлениями ударов, четко обозначились миссии с иконками подкреплений и бонусов за прохождение. В дополнение ко всему стратегическую карту при выборе миссии научили приближаться и наплывать на экран до тех пор, пока перед нашим восхищенным взором не возникнет непосредственно само поле боя. Получается весьма и весьма эффектно и, кстати, здорово



■ Несколько зенитных орудий – не помеха. Проскочим.



■ Без нефти нынче никуда. Даже в компьютерных играх.



■ Воевать под пальмами в разы приятней. Экзотика.

передает ощущение масштабности происходящих событий.

Для подкреплений к тому же была добавлена отдельная информационная панель. На ней можно следить за количеством и видами доступных подкреплений и при росте своего звания назначать командиров по родам войск. Командиры, в свою очередь, дают своим подчиненным новые способности. Например, для обычной пехоты – умение лечить раненых, использовать связки гранат против танков, получать меньше повреждений от огня противника и так далее.

Упор был сделан и на боевую технику. Весь месяц работали с историческим консультантом, который помогал доводить модели новых танков и бронемашин, которые, ясное

дело, должны выглядеть в точности как их реальные прототипы, вплоть до расположения зацепов, люков и навесного оборудования. Чертежи чертежами, но без доводки со специалистом – никуда.

ЮМОР

Как всегда, не обошлось и без смешных моментов. В ходе тестирования выяснилось, что противотанковые орудия вдруг превратились в супероружие. «Тигру» башню отрывали на раз, даже пикнуть не успевал. Да и снайпером к ним подобраться было нельзя. Только подползешь на расстояние выстрела, прячась не прячась, – шмяк 76-мм снарядом – и с копыт долой! В конце концов, оказалось, что у всего класса ПТ-орудий немного перепутали параметры. Повеселились, поигрались, но потом

все же исправили.

Долго смеялись также над советскими штурмовиками, которые после очередной сборки версии вдруг научились летать боком, забавно уклоняться от зенитного огня и задним ходом возвращаться к целям, чтобы еще разок пройтись по ним пушками. Всем понравилось, хотели так и оставить, но руководитель проекта сказал, что только через его бездыханное тело. Бездыханный руководитель нам ни к чему, поэтому оставлять так не стали.

Подбитые самолеты, кстати, после этого решили научить падать не за край карты, а на саму карту – с могучим взрывом и кучей повреждений всем, кто оказался рядом. Сделали также специальную способность – опытные самолеты могут теперь вылетать на задание в непогоду и патрулировать местность. Это здорово помогает, особенно с учетом того,



■ Войска в городе. Городу осталось недолго.



■ А мины мы и не заметили...



что в этом же месяце в игре «включили» погоду – дождь с грозой, снег, песчаные бури, все по-взрослому. Особенно эффектно это смотрится ночью: представь себе бой с трассерами пуль, яркими взрывами, и все это в дождь с раскатами грома и вспышками молний. Просто улет!

ВСТРЕТИМСЯ НА КРИ

В целом декабрь и послепраздничная половина января прошли под знаком американских и немецких карт. За это время мы завершили большую часть работ над кампаниями этих стран и принялись за разработку скриптовых роликов для миссий. Объем проделанной работы просто впечатляет. Шутка ли, в «Блицкриге II» более 80 карт, каждая со своим сюжетом и изюминкой: где морской конвой береговой артиллерией накрыть, где толпу десанта отбить, а где и разведгруппой втихую поработать. Хотя не только это. В «Блицкриге II» полно и фирменных исторических побоищ: Батаан, Ивдзима, Тобрук, операция «Маркет гарден», Арденны, Сталинград. Будет где развернуться!

В ближайших же наших планах – окончательно собрать и оттестировать выделенный многопользовательский сервер «Блицкрига II», закончить работы над советской кампанией и, конечно же, показать игру на КРИ 2005 в апреле. Так что те из вас, кто захочет потрогать «Блицкриг II» собственными руками и принять участие в боевых конкурсах – добро пожаловать на наш стенд. Драйв и море веселья гарантируем!



Король пляжных гонок

Устали от зябкой снежной зимы???

Срочно прыгайте за руль скоростного багги, и вперед, на лучшие пляжи мира!

Эти аркадные гонки перенесут вас на знаменитый курорты Ибицы, Рио-де-Жанейро, Сан-Тропе и острова Бали. Выполняя головокружительные трюки и набирая очки, завоюйте сердца самых прекрасных девушек планеты!



© Davilex, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.

DAVILEX

НОВЫЙ ДИСК

www.nd.ru

Заказ дисков по телефону: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Исключительный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», телефон: 8 (050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

■ **Ballerium** снова рискует остаться без издателя.



Злой рок преследует глобальную мультиплеерную стратегию **Ballerium** от израильской компании **Majorem**. После года закрытого бета-тестирования у разработчиков кончились деньги. И появились сообщения о заморозке проекта до тех пор, пока не будет найден спонсор. И нашли-таки. Издателем **Ballerium** решилась выступить легендарная **Interplay**. Израильцы заявили о криогенном оживлении **Ballerium**, и тут же обанкротилась компания **Titus Interactive**, владеющая 67% акций **Interplay**. Теперь жизнь и **Interplay**, и **Ballerium** висит на волоске.

■ **Игра без насилия? И кто такое мог придумать?!**



В своем письме фэнам американский фантаст **Орсон Скотт Кард** (Orson Scott Card) сообщил о начале работ над онлайн-игрой по мотивам его романов. За основу взята серия **Tales of Alvin Maker**, посвященная Элвину Мейкеру, или же, проще говоря, мастеру Элвину. Действие игры развернется в параллельном мире, напоминающем США начала XIX века, но с магией. Разработчиком игры выступает студия **eGenesis**, известная только адвенчурой **A Tale in the Desert**. Главной фишкой новой игры станет полное отсутствие насилия. Тоскливо, не находите?

НАЗЛО РЕКОРДАМ

■ Люди и орки принесли **Blizzard** миллионы.



■ В год петуха **WoW** улыбнулась удача.



Компания **Blizzard Entertainment** в очередной раз сорвала банк. И какой банк! «**PC Игры**» уже сообщали о том, что только за первые 24 часа с момента появления онлайн-ролевой саги **World of Warcraft** на витринах магазинов, геймеры разобрали 240 тысяч коробок с игрой. **WoW** без труда вытеснила **Half-Life 2** с первого места в североамериканском рейтинге продаж. Обычно, MMORPG быстро покидает первую десятку чарта – фэны не медлят с покупкой, а люди, далекие от онлайн-баталлий, тратят свои деньги на другие игры. Однако в случае с **World of Warcraft** все совсем иначе. Интерес к новой игре **Blizzard Entertainment** не ослабевает. За три месяца продаж в США, Австралии и Новой Зеландии **WoW** разошлась тиражом в 600 тысяч копий и, похоже, станет



самой успешной игрой компании. Ведь каждый аддон будет вызывать не меньший ажиотаж. Разработчики уже вовсю творят новый контент. Основной акцент первого дополнения к **World of Warcraft** сделан на боевке «игрок против игрока».

Установлен и еще один рекорд для онлайн-игр – под новый год в **WoW** одновременно играли 200 тысяч геймеров. **Blizzard**

Entertainment пришлось в спешном порядке подключать новые сервера, чтобы все желающие в полной мере насладились игрой.

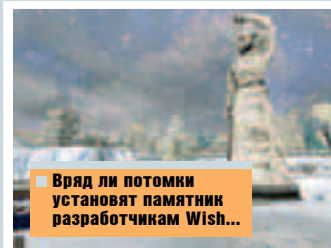
– Мы сами поражены тем приемом, который ждал **World of Warcraft!** – не без удивления говорит президент **Blizzard Майк Морхейм** (Mike Morhaime). – Гордимся за игру, как за родное дитя, и постараемся и в дальнейшем не напортачить. Оставайтесь с **WoW!**

ПОКОЙСЯ С МИРОМ, WISH

■ Чем-то этот парень напоминает среднего геймера...



■ Вряд ли потомки установят памятник разработчикам **Wish...**



Wish, первая в мире UMMORPG (Ultra Massive Multiplayer Online Role Playing Game), умерла, так и не родившись. Довольно банальная по сути онлайн-фэнтезийная «ролевуха», подкупала одной фишкой – **Wish** сулил одновременную поддержку до 10 тысяч пользователей без деления игрового мира на зоны или шарды.

Ничто не предвещало краха **Wish**. Только только началось публичное тестирование беты 2.0. Компания **Mutable Realms**, разработчик и

издатель в одном лице, с радостью сообщала об огромном количестве желающих попробовать на зуб игру. А буквально спустя неделю после начала бета-тестирования на официальном сайте **Wish** появилось такое сообщение:

«Дорогие друзья **Wish**. К несчастью, у нас плохие новости. После тщательного рассмотрения и анализа фактов, полученных во время бета-теста, мы приняли решение закрыть проект. Желаем удачи нашим конкурентам и надеемся, их не постигнет наша судьба».

Никаких внятных объяснений причин закрытия **Wish** не последовало. Очевидно, бета-тест выявил серьезные проблемы с сетевым домом. На исправление всех недочетов денег уже не хватило.

1–3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®

КРИ-2005 КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

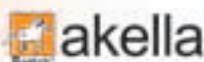
1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel (www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kricnf.ru



■ Супергерои активно эмигрируют в Европу.



Герои переезжают в Европу. Онлайн-комикс-RPG **City of Heroes**, спустя год после североамериканского релиза, добралась до Старого Света. 4 февраля игра поступила во все магазины от Берлина до Лондона. Главным подарком европейцам стало делюксовое издание СоН, содержащее три дополнения к игре, 88-страничный комикс и VIP-значок фэна игры.

Кстати, **A Council of War**, третье дополнение к СоН, недавно открытое для скачивания, привнесла в игру любопытный сюжетный поворот. Коалиция сил зла распалась на две части. Больше злодеев – больше веселья!

■ Внешним видом Everown не внушает особых надежд.



Чешская студия **StringData** пытается огородами пробраться на рынок онлайн-игр. Вчерашние геймеры, без опыта и больших денег, решили скрестить PvP-битвы с простотой шутеров. Вдохновение для своего мультиплеерного изометрического экшена, названного **Everown**, они черпали из MMORPG старой закалки, вроде **Ultima Online**. Ребята хотят, чтобы побеждал не крутой персонаж 101 уровня, а самый сообразительный. Все действие Everown происходит на небольших аренах. Футуристические гладиаторы сражаются друг за другом. Никакой прокачки – перед каждым поединком игрок заново выбирает оружие, броню и навыки, пробуя новые тактики боя.

Игра должна выйти в этом году. Хотя кто их знает, эти чехов...

■ СВЕЖИЙ «ЭВЕРКРЭК». СПРАШИВАЙТЕ В АПТЕКАХ

Мне кажется, или со времени премьеры **EverQuest** прошло уже 6 лет? Проверим по справочнику... Нет, все точно. MMORPG, разработанная и выпущенная **Sony Online Entertainment**, увидела свет в феврале 1999 года. С той поры тысячи людей крепко подсели на «эвекрек». Заботливый дилер исправно поставлял новые дозы, и к началу 2005 года выпустило аж восемь адд-онов: **The Ruins of Kunark** (март 2000), **The Scars of Velious** (декабрь 2000), **The Shadows of Luclin** (декабрь 2001), **The Planes of Power** (октябрь 2002), **The Legacy of Ykesha** (март 2003), **The Lost Dungeons of Norrath** (сентябрь 2003), **Gates of Discord** (февраль 2004) и **Omens of War** (сентябрь 2004). В среднем, по два дополнения в год.

Многие считали, что после выхода в конце прошлого года **EverQuest II**, все внимание издателя переключится на новый продукт. Как бы

не так! Sony Online Entertainment выдала на гора девятый аддон **Dragons of Norrath**. Как обычно, он продается в магазинах и доступен для скачивания.

Что нового получают фэны за свою тридцатку? В очередной раз сделана пластическая операция графическому движку, появились новые сюжетные линии и квесты, еще неразведанные локации, новые монстры и неигровые персонажи (включая гоблинов и драконов). Не станем углубляться в перипетии истории. Сценаристы большинства фэнтезийных MMORPG, кажется, пишут по одному шаблону. Тьма наступает, мирное население трепещет, а былинные герои вновь счищают ржавчину с оружия, готовясь к решающей схватке между добром и злом.

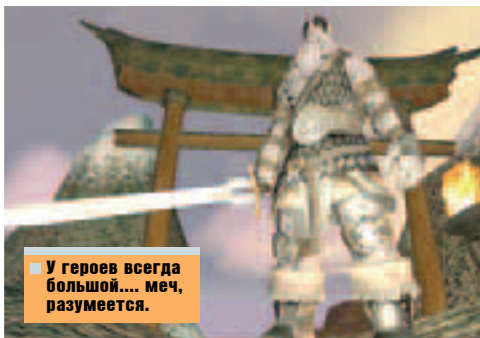


■ За 6 лет эта дамочка стала символом EverQuest.

■ Нет, поиграть за дракона не дадут.



■ У героев всегда большой меч, разумеется.



■ ЧТО ТЫ СДЕЛАЛ ДЛЯ ХИП-ХОПА?

DJ Pooh, голливудский сценарист, музыкальный продюсер и автор сценария к гиперуспешной **Grand Theft Auto: San Andreas**, внесет свой пятячок в дело экспансии хип-хопа по всему миру. Только любовью к рэпу можно объяснить его решение присоединиться к команде независимой студии **404 Gaming**. Маленькая компания сейчас занята разработкой глобального многопользовательского проекта, у которого пока нет названия. Зато с жанром уже определились: Hip-Hop Urban based MMO. Трудно даже представить, что будет представлять собой дебютная работа 404 Gaming.

Настоящее имя DJ Pooh – **Марк Джордан** (Mark Jordan). Известность ему принес сценарий к хитовой комедии «Пятница» с рэпером Ice Cube в главной роли. После рели-



■ DJ Pooh, пророк гангста-рэпа.

за **Grand Theft Auto: San Andreas**, у Марка хватало заманчивых предложений о сотрудничестве, но он выбрал должность главного сценариста в 404 Gaming. На его плечи легла ответственность за сюжет игры, состоящий из множества отдельных историй о жизни темнокожих ребят, любящих хип-хоп больше жизни.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

GamePost

Незаменимый
помощник
при выборе
игры



Описание:

После событий первой части игры прошло 5 лет. Ситы уничтожили почти всех джедаев и готовы сокрушить Республику. Вы – единственная надежда Республики. Вам предстоит открыть новые возможности использования Силы и решить: встанете вы на сторону света или тьмы.

Star Wars: Knights of the Old Republic II Жанр:

\$79.99

Role Playing



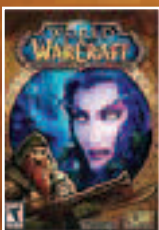
Описание:

Как и оригинальный Half-Life, сиквел может похвастаться потрясающим сюжетом и незабываемой атмосферой. Игра пугает и заставляет вздрагивать от каждого шороха. Кроме того, Half-Life 2 создается на собственном уникальном движке, обеспечивающем не только высочайшее качество графики, но и предельную интерактивность и реалистичность окружающего мира.

Hal-Life 2 Жанр:

\$23.99

Action



Описание:

Со времен войны в Warcraft III: Reign of Chaos прошло четыре года. Назревает новый конфликт. Отношения между расами, населяющими Азерот, стали крайне напряженными. Вам предстоит создать своего уникального персонажа и исследовать гигантский игровой мир, общаться с другими игроками, путешествовать между огромными городами и выполнять многочисленные квесты.

World of Warcraft Жанр:

\$79.99

MMORPG

САМАЯ ПОЛНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ

* Огромное
количество
скриншотов

* Исчерпывающие
описания

* Возможность
посмотреть
внутренности
коробок

Играй
просто!
GamePost



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru



Без чего нет игры? Без движка? Без харизматичного героя? Без сотен монстров и шотга-на в руках? А как тебе такое утверждение: игры нет, если в ней отсутствует музыка. Спорно? Ничуть! Пусть по важности музыка и не стоит на первом месте, однако именно она отвечает за создание атмосферы. Потому и неудивительно, что, например, полный саундтрек к **GTA: Vice City** занимал семь дисков. А помнишь, как здорово ты орудовал мечом в **The Lord of the Rings: Return of the King** под красивейшую симфоническую музыку из одноименного фильма? Плохое музыкальное сопровождение может сильно навредить игре. Впрочем, все в итоге зависит от предпочтений конкретного человека. «РС ИГРЫ» представляют твоему вниманию пятерку сайтов, где любят, холят и лелеют музыку из игр.

текст: Иван Гусев

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА

Все, что ты хотел послушать,
но не знал, где скачать

ВЫДРАТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

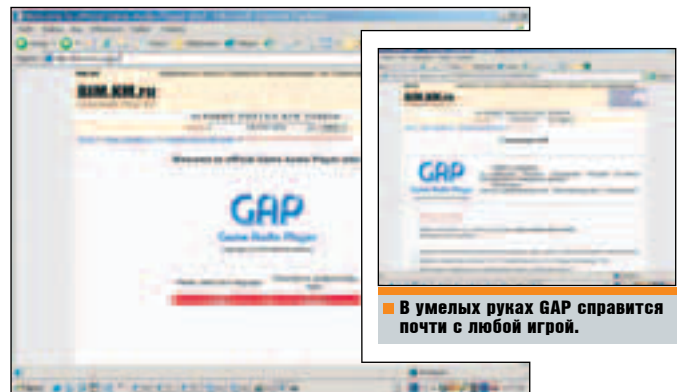
<http://bim.km.ru/gap/>

На этом сайте музыки из компьютерных игр нет вовсе. Зато здесь проживает программка **GAP** (Game Audio Player), которая умеет:

- а)** находить всевозможные аудиоресурсы в ресурсных файлах множества игр;
- б)** выдирать найденные ресурсы "as is" и конвертировать их в стандартный формат WAV;
- в)** проигрывать найденные или добавленные файлы с функцией поиска;
- г)** выдирать любые файлы из

различных архивов. Без GAP вытаскивать музыку из компьютерных игр непросто. Поэтому дружно поблагодарим ее автора – нашего земляка **Валерия Анисимовского** из города Мытищи. GAP распространяется как freeware, то есть даром. Очень ценна находка – поверь.

→ Дизайн: 3
Полезность: 5
Оценка: 4



■ В умелых руках GAP справится почти с любой игрой.

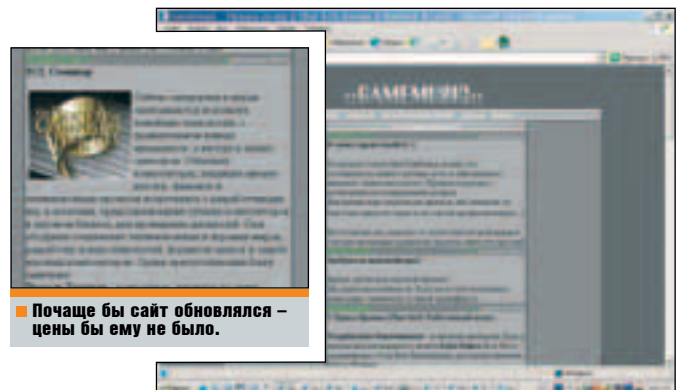
КОНСОЛЬЩИКАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

<http://gamemusic.km.ru/index.php>

Сайт **GameMusic**, как следует из названия, посвящен музыке из игр. Несмотря на то, что страничка подзаброшена, ее посещаемость постоянно растет. Это, несомненно, говорит об интересе публики к подобным ресурсам. Правда, на сегодняшний день музыки для скачивания не много: **MDK**, **Mafia**, серия **Medal of Honor**. На форуме тишь да благодать. Изредка конференция взрывается сообщениями, вроде такого:

«Где музыка хоть из одной **Final Fantasy** или **Metal Gear Solid 2**? Все уважающие себя сайты (в Америке, Японии и Европе) сперва выставляют приставочные хиты! Потому как компьютерные игры уступают консольным!» Как и следовало ожидать, незадачливого консольщика послали. По нужному адресу.

→ Дизайн: 3
Полезность: 3
Оценка: 4



■ Почаще бы сайт обновлялся – цены бы ему не было.

ДАРОМ НЕ ДАЕМ

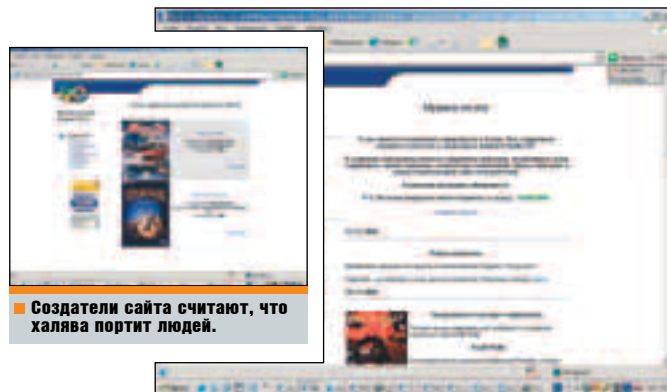
<http://game-ost.narod.ru/>

Грамотный сайт. С первого взгляда понятно: его создатели знают и любят музыку из игр. Они собрали первоклассную коллекцию саундтреков. Все в хорошем качестве и записано в формате Audio CD. К каждому саундтреку имеется описание с указанием музыкального жанра, времени звучания и имен композиторов. Увы, скачать все на халяву не получится. Однако авторы ресурса не пугают геймеров звериным оскалом капитализма, а предлагают

стучаться в ICQ и договариваться.

На сайте периодически выкладывается для свободного скачивания музыка из той или иной игры. Сейчас, например, можно качнуть **Death Rally**, саундтрек к первому проекту студии **Remedy**, создателей **Max Payne**. Эта музыка характеризуется одним словом – драйв.

→ Дизайн: 4
Полезность: 4
Оценка: 4



■ Создатели сайта считают, что халява портит людей.

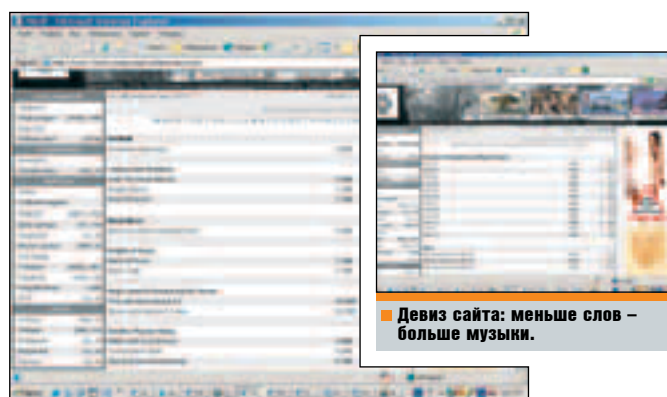
...И НИЧЕГО КРОМЕ МУЗЫКИ

<http://www.7wolf.ru/index.php?content=newmusic>

По этому адресу ты не найдешь никаких статей и новостей на околмузыкальные темы. Здесь только музыка, музыка и еще раз музыка. Сайт очень популярен – ежедневный трафик исчисляется в гигабайтах. Из последних добавлений: основная тема **Doom 3** и музыка из **Bard's Tale**. Встречаются и раритеты, например, основная тема из приставочной **Deus Ex**. В версии для «Соньки» композиция отличается мощнейшей аку-

стической прорисовкой звука. На сайте в формате mp3 хранится огромное количество музыки к самым популярным играм, начиная с **Unreal** и **Arcanum** и заканчивая онлайн-игрой **World of Warcraft**. Правда, перед тем, как скачать приглянувшийся трек, придется зарегистрироваться на сайте. Но это совсем не сложно. Правда ведь?

→ Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 4



■ Девиз сайта: меньше слов – больше музыки.

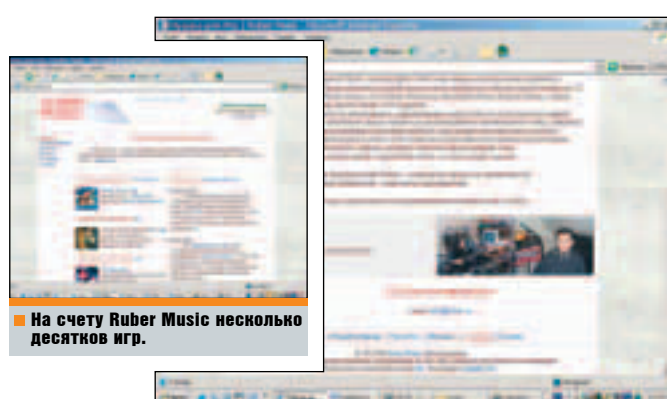
ТО, ЧТО ВИКТОР НАПИСАЛ

<http://ruber.ru/>

Сайт студии **Ruber Music** попал в нашу подборку, так сказать, для разнообразия. Одно дело – скачивать и слушать музыку из игр, и совсем другое – сочинять эту самую музыку. Ruber Music – компания **Виктора Краснокутского**, созданная с целью написания оригинального музыкального сопровождения для игр. Среди работ Виктора – аранжировка музыки к «**Вангерам**», саундтреки к «**Самогонкам**» и «**Периметру**». Он поработал и над музыкой к

«**Космическим Рейнджерам**», и к **HomePlanet**. Последнее достижение – контракт написание саундтрека к стратегии «**Восхождение на Трон**», разрабатываемой компанией **DVS**. Кстати, здесь можно скачать треки, написанные Виктором в 1997–2004 гг. для перечисленных выше игр. Зацени отечественного производителя!

→ Дизайн: 4
Полезность: 3
Оценка: 4



■ На счету Ruber Music несколько десятков игр.

Вряд ли когда-нибудь **Вернер Вальдес** (Werner Valdez) из Нью-Йорка попадет на обложку **Time** или **Forbes**, и, тем не менее, этот человек нам симпатичен. Вернер сделал флэш-игры своим бизнесом. Раньше он ваял любительские программы, однако, возмужав в профессиональном смысле, создал независимую компанию **Wildpulse Interactive**. Теперь живет - не тужит, семью кормит.

Магас (Maguas), 23-летний студент из Испании, посвятил флэш-игре **Maganic Wars** год жизни. Он создавал ее для карманных компьютеров, но потом переориентировал на PC. Получилась отличная забава в духе **Magic The Gathering**. В апреле Магас и созданная им команда обещают выпустить **Maganic Wars Online**, мультиплеерную версию игры. Если дело пойдет, без копейки на черный день испанец не останется. Как видишь, в молодую индустрию флэш-игр приходят серьезные люди. Оцени, на что они способны.

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

ЗАРАБОТОТАТЬ НА МАРИО

Может ли флэш-игра прокормить семью?

SIMON

<http://www.thepcmanwebsite.com/media/simon/>

B **Simon** невозможно играть с выключенным звуком. Почему? Да потому, что кроме звука в ней больше ничего и нет. Помнишь, в игре **Neverhood** надо было на слух повторить мелодию, чтобы открылась нужная тебе дверь? Примерно то же самое и в **Simon**. Четыре кнопки разных цветов и четыре звука. Невидимый пианист играет два звука, и одна за другой загораются две кнопки, красная и синяя. Повторишь? Да, с

таким заданием справился бы даже... кхм-м-м... однорукий бандит. А сможешь не сломать пальцы, быстро и в правильном порядке нажимая клавиши, когда мелодия состоит из двадцати разных звуков? Совершенно. Но попробовать стоит. Медики едины в заключении: **Simon** проверит, на что способна твоя память и сколь быстра реакция.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



■ Ну, у кого здесь идеальный слух?

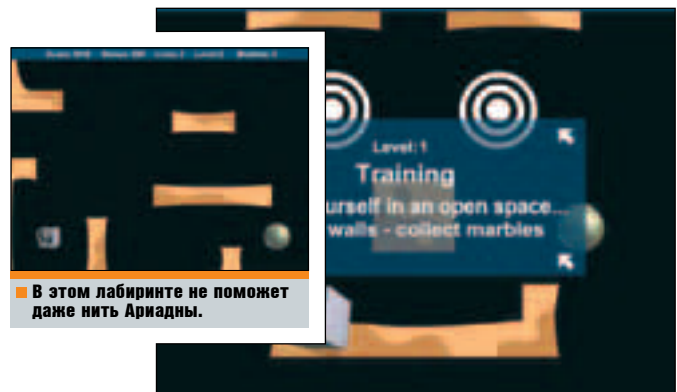
MARBLES GAME

<http://www.ugotgames.com/marbles.php>

По замыслу разработчиков, **Marbles Game** – игра, излечивающая от стресса. На деле же все несколько иначе, поскольку, проведя за ней часик, тот самый стресс ты и рискуешь заработать. Замысел флэш-развлечения прост – надо провести мраморный шар по лабиринту, не задевая углов и стен. Шариком ты управляешь с помощью мыши, и, на первый взгляд, проблем возникнуть не должно. Од-

нако только на первый взгляд. Как признаются разработчики, максимум внимания они уделили физике. А потому шарик ведет себя, словно пес, сорвавшийся с цепи в брачный период. Управлять им нелегко даже на уровне сложности "Easy". Углов и стен в лабиринте больше, чем в дебютной постройке архитектора-авангардиста.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



■ В этом лабиринте не поможет даже нить Ариадны.

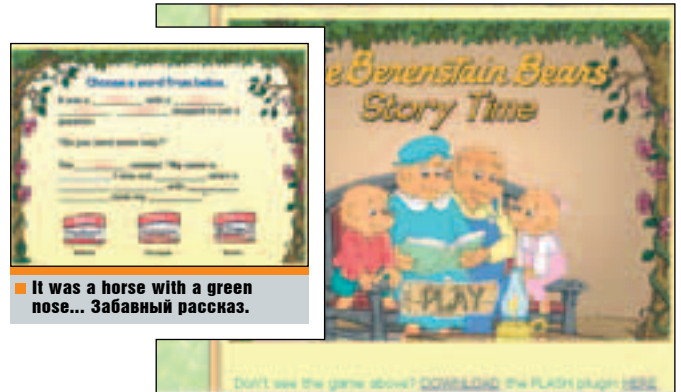
THE BERENSTAIN BEARS

<http://pbskids.org/berenstainbears/games/index.html>

Если у тебя есть младший брат детского возраста, то наверняка он постоянно заглядывает тебе через плечо, когда ты играешь. Ты обильно орошаешь монитор кровью демонов, а мама хватается за голову и кричит: «Ты бы еще *«Шокирующую Азию»* показал ребенку!» Не надо обострять конфликт. Проще иногда играть с малышом в *The Berenstain Bears*. В серии флэш-игр для самых малень-

ких медведи учат логике, концентрации внимания и даже английскому. Так, в игре *What's Wrong* надо отыскать пять предметов на картинке, которые выглядят явно неуместными. А в *Story Time* ты можешь вместе с юным помощником написать рассказ на английском языке, выбирая слова для ключевых моментов.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



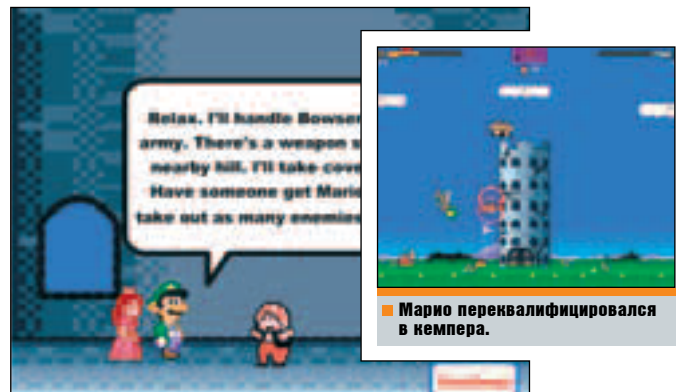
MARIO WORLD OVERRUN

<http://www.flashplayer.com/games/marioworldoverrun.html>

О качестве игр Вернера Вальдеса можно судить по чрезвычайно аддитивной *Mario World Overrun*. Вездесущий итальянец Марио пробрался даже в нехарактерный для него жанр – шутер подвиды «тир». Как справедливо указано в Credits, права на персонажа принадлежат Nintendo, в качестве основной темы использована композиция *Jungle Brothers*, а все остальное сотворил Вальдес. И получилось здорово. Луиджи,

брат Марио, должен охранять замок от монстров-захватчиков. Подобно зубастикам, они сметаю все на своем пути. К счастью, в распоряжении Луиджи есть богатый арсенал: начиная с маломощного пистолета и заканчивая винтовкой, стреляющей плазмой. Также можно устанавливать на замок оборонительные турели и закладывать мины на подступах.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



MAGANIC WARS

<http://www.maganicwars.com/>

На фоне простеньких флэш-поделок *Maganic Wars* порадовала своей продуманностью. И пускай проект выглядит юридическим, а играть приходится в настолько маленьком окошке, что и свои карты с трудом разбираешь, геймплей удался. Принципы игры знакомы каждому, кто когда-либо играл в *Magic The Gathering*, «*Демонпрогов*» или *Astral Tournament*. Два мага сходятся в сражении, пошаговый

поединок ведется при помощи карт. В колоде есть атакующие и оборонительные заклинания. Скажем, противник выбрасывает Poison 8+3, нанося тебе урон в 8 очков. Если не принять Antidote, после каждого хода ты будешь терять 3 очка жизни. Впрочем, все нюансы не рассказать. В *Maganic Wars* надо играть и думать, думать и играть.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



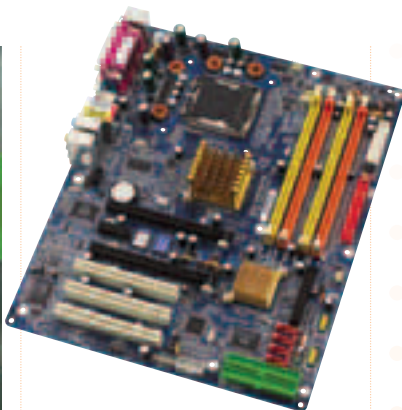


ОБНОВЛЕНИЕ ДЛЯ CENTRINO

Компания **Intel** официально представила новую платформу для мобильных компьютеров под кодовым названием **Sonoma**. В двух словах: Sonoma – это логическое продолжение сборной солянки мобильных технологий под кодовым именем **Centrino**, но отвечающее более высоким стандартам производительности системы и беспроводной связи. Так, к примеру, ноутбуки **Intel Sonoma** базируются на модифицированном чипсете i915, поддерживающем процессоры **Pentium-M** с шиной 533MHz, память стандарта DDR2, и универсальную высокоскоростную шину данных PCI-Express.

В недорогих моделях ноутбуков на базе Sonoma также будет использоваться интегрированный видео чип Intel GMA900. По словам производителей, его мощности вполне хватит даже для современных игрушек, хотя, конечно, побаловать себя высоким качеством изображения владельцы этих ноутбуков не смогут. Правда, прогресс на месте не стоит, и компания **nVIDIA** обещает в скором времени начать поставки новых графических адаптеров формата MXM. Последний позволит менять видеокарту в ноутбуках. И все это – в форм-факторе мобильных PC, которые можно взять с собой куда угодно.

На сегодняшний момент анонсировано уже более 150 моделей ноутбуков на базе Intel Sonoma от различных производителей, включая российских. Однако эти ноутбуки равно продаваться будут под всем известным брендом Centrino – Intel не желает расставаться с раскрученной до небес торговой маркой.



МИЧУРИНЦЫ С ТАЙВАНЯ

Если бы в мире существовала награда за выпуск самых необычайных железяк, то первое место определенно взяла бы компания **Gigabyte**. Ее новинка – материнская плата **GA-8I915P Dual Graphic**, на первый взгляд, – рядовая модель на основе недорогого и проверенного временем чипсета i915. Однако выделяет ее из ряда похожих решений наличие сразу двух разъемов PCI Express X16. Напомним, что до сих пор этим могли похвастаться лишь изделия на основе **nVIDIA nForce 4 SLI**, предназначенные для процессоров от **AMD**. Теперь мода пришла в дом и к фанатам продукции **Intel**.

Кроме того, материнка GA-8I915P Dual Graphic может работать с большим количеством моделей процессоров **Pentium 4** и памятью стандартов DDR и DDR II, что открывает прекрасные возможности для модернизации системы на ее основе. В комплекте с платой поставляются целых пять специализированных утилит, управляющих динамическим разгоном системы в зависимости от текущей загрузки компьютера и температуры внутри системного блока.



HI-END РЕШЕНИЕ ОТ MSI

Компания **MSI** анонсировала очередную материнскую плату на основе чипсета **nVIDIA nForce 4 SLI**. Свежее решение под названием **K8N Diamond** снабжено двумя разъемами PCI Express для одновременной работы двух видеокарт и прочими интегрированными возможностями современных системных плат. Стоимость MSI K8N Diamond на данный момент не известна.

МРЮ РАСШИРЯЕТ ЛИНЕЙКУ ПЛЕЕРОВ

Новым вместительным HDD-плеером порадовала российских пользователей компания **МРЮ**. Модель **HD300**, несмотря на свои компактные размеры (всего 60x104x20 мм), оснащена жестким диском емкостью 40GB и стоит в России всего в районе 315 долларов США.



НОУТБУЧНИКАМ НА РАДОСТЬ

В скором времени в мире начнутся продажи первых ноутбуков, в которых в качестве встроенного графического адаптера выступит новинка от компании **nVIDIA** – недорогой чип **GeForce Go 6200 TC**. Аббревиатура TC означает, что он оснащен поддержкой технологии **TurboCache**, которая служит для быстрого размещения данных видеобуфера в оперативной памяти компьютера. В остальном же чип ничем не отличается от своих старших собратьев.

ACER ОБНОВЛЯЕТ ЛИНЕЙКУ КПК

Компания **Acer** обновила свою линейку наладонников, представив две новинки: недорогого КПК **Acer n35** и его более мощный аналог **Acer n50**. Модель n35 создана на



базе **Acer n30** – дешевого и достаточно популярного, но слегка устаревшего на сегодняшний день КПК. Вариант n35 чуть мощнее своего «праотца», и в него добавлен GPS-приемник.

Вторая новинка – модель n50 – будет выпускаться в нескольких модификациях, самая мощная из которых будет оснащена процессором **Intel XScale PXA272** с тактовой частотой 520MHz, 128Mb ОЗУ и 64Mb флэш-памяти. Известно уже, что Acer n50 будет снабжен адаптерами Bluetooth и Wi-Fi (802.11 b), но пока не ясно, какой экран для этого КПК предпочтет производитель – 640x480 или 320x240. Стоимость

обеих моделей также пока не известна.

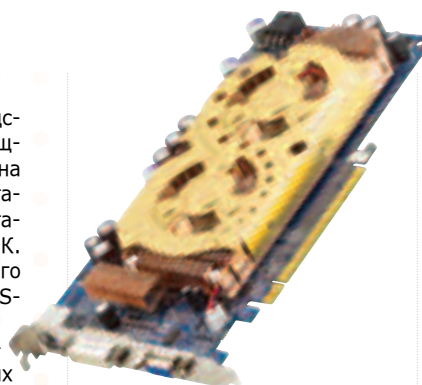
CREATIVE MUVO: МЕНЬШЕ, ДА БОЛЬШЕ

Компания **Creative** представила новый миниатюрный mp3-плеер **MuVo 200**, оснащенный диктофоном и радио. Легко уместящаяся в карман рубашки игрушка весит меньше 60 грамм и оснащена блоком памяти на 128Mb. В российских магазинах эта штука будет стоить в районе 100 долларов США.



GIGABYTE: HE HI-END'OM ЕДИНЫМ

Компания **Gigabyte** анонсировала бюджетную видеокарту на основе чипсета **Radeon X800**. Новинка под названием **GV-RX80256D** сохранила 256-битную шину данных и отличается от моделей Radeon X800 Pro/XT пониженными частотами процессора и памяти. Насколько это в реальности скажется на производительности, нам еще предстоит узнать из тестов.



ДВУХГОЛОВЫЙ МОНСТР ОТ GIGABYTE

Компания **Gigabyte** выбросила на рынок довольно необычную видеокарту **3D1**, где на одной печатной плате разместились аж два совмещенных графических процессора **nVIDIA GeForce 6600 GT**. Этот забавный двухголовый монстр несет на борту 256Mb памяти стандарта GDDR-3 и работает на 256-битной шине. От «двух голов» ожидается прирост производительности в полтора раза по сравнению с обычными видеокартами, основанными на аналогичном процессоре. Стоить же это удовольствие будет ощутимо дешевле, чем обычные видеокарты на более дорогих чипсетах. Другими словами, больше кайфа за те же деньги. Все остальное в комплектации Gigabyte 3D1 вполне обычно: выходы и переходники D-Sub, DVI и TV-Out, поддержка одновременного вывода изображения с видеокарты на два монитора и фирменная утилита **Gigabyte V-Tuner II**, предназначенная для разгона этой нестандартной платы.



ГАДЖЕТЫ ДЛЯ МОДНЫХ

Компания **Cadmedia** решила порадовать любителей шагать в ногу со временем сразу двумя модными электронными игрушками – карманными накопителями **Biodisk USB 2.0** и **Card Disk USB Pen**. Первый представляет собой стандартный накопитель на флэш-памяти с поддержкой стандарта **USB 2.0**, но оснащенный биометрическим сенсором для распознавания отпечатков пальцев владельца. Умная штука может запоминать до пяти разных отпечатков, и позволяет по отпечаткам ограничивать доступ к хранящимся на флэш-карте файлам. Окончательная розничная стоимость Biodisk USB у российских продавцов пока неизвестна, но есть информация, что в Европе такое чудо с 256Mb памяти на борту будет стоить около 140 Евро. Второй модный гаджет вообще стилизован под визитную карточку и весит всего 39 грамм. Такая форма, по замыслу производителя, позволит ему легко помещаться в нагрудный карман, бумажник, блокнот владельца и т. д. В остальном, конечно же, **CardDisk USB Flash Drive** представляет собой совершенно обычный флэш-диск с поддержкой стандарта **USB 2.0**. Всего Cadmedia планирует выпустить шесть моделей CardDisk USB Flash Drive: емкостью карточки накопителя в 16, 32, 64, 128, 256 и 512Mb. В Европе стоимость модели с 128Mb памяти на борту составит примерно 40 евро. Точной розничной цены для российского рынка пока нет.



ВЫБИРАЕМ ИГРОВОЙ MIDDLE-END!

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ СРЕДНЕГО КЛАССА

Окунев Дмитрий, Шамаев Дмитрий, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Если рассматривать систему рядового геймера его же глазами, то картина рисуется примерно такая: в то время как новейшие игры становятся все прожорливее и прожорливее, родное железо с каждым месяцем все хиреет и хиреет, стремясь как можно быстрее отправиться на свалку истории. К сожалению, это суровая правда действительности, и процесс сей необратим – что-либо может исправить лишь своевременный апгрейд, который, как известно, просится внезапно и как раз тогда, когда денег для него катастрофически не хватает. Выход один – приобретать «железо» с подходящим соотношением цены и качества, обеспечивая тем самым себе счастливую жизнь на как можно больший период времени и тратя при этом как можно меньше денег. Вот поэтому-то мы и посвящаем данный материал видеоплатам соответствующего ценового диапазона – Middle-End, причем ориентированным исключительно на новомодную шину PCI Express, ставшую уже обязательным атрибутом для любой новой системы.

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Еще до установки платы в корпус о ней можно уже сделать какие-то выводы по заявленной функциональности и внешнему исполнению. Большое значение имеют тип и количество установленной памяти, а также охлаждение: «климат» в современных системных блоках отнюдь не щадящий, а рассматриваемые

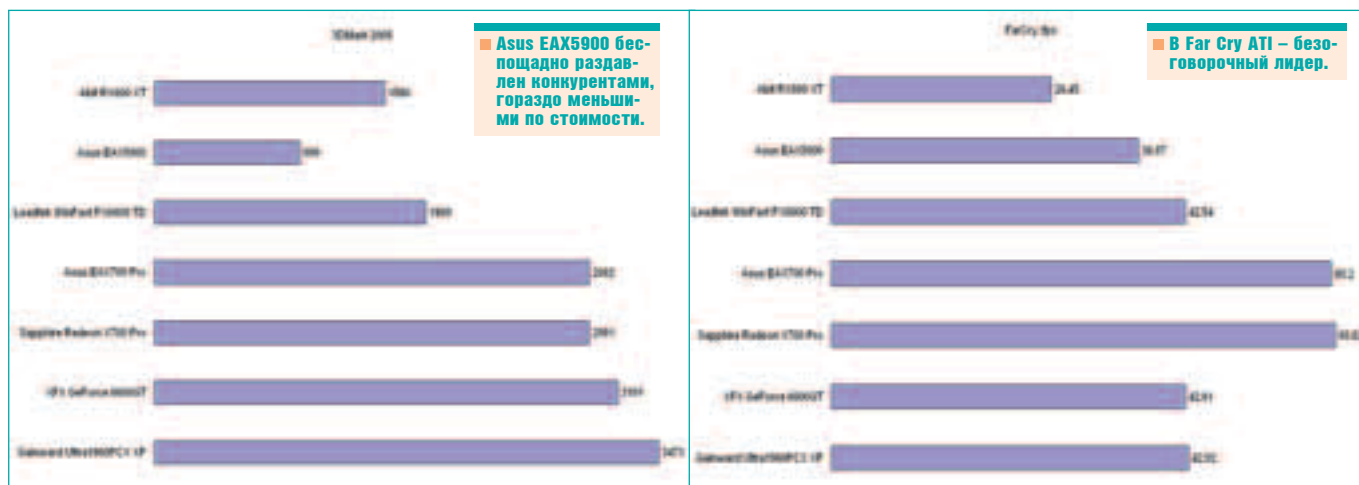
ТЕСТОВЫЙ СТЕНД:

- МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: Asus P5GD1
- ПРОЦЕССОР: Intel Pentium 4 550 (3.4 GHz, Prescott)
- ПАМЯТЬ: 2x512 Мб DDR400 Hynix Original
- КУЛЕР: Intel Box
- HDD: Samsung SP1614N
- БП: 420 W PowerMan Pro

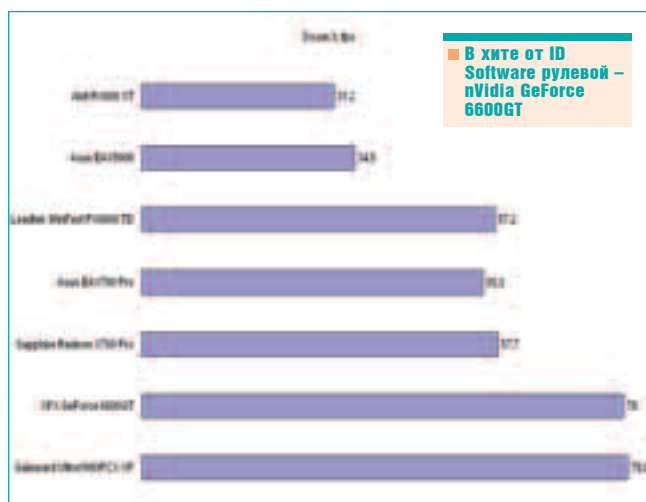
нами устройства тепла выделяют немало. Оба эти момента особенно важны для тебя, если ты собрался «разгонять» свою видеокарту.

Gainward PowerPack Ultra1960PCX XP Golden Sample GLH

В комплекте с этой картой на чипсете nVidia GeForce 6600GT нет ни одной игры – только необходимые переходники, софт для работы с видео и драйверы. Сама плата выполнена в красном цвете, на памяти установлены радиаторы – большой плюс для оверклокера. На задней панели устройства расположены два порта **DVI**, при этом обычного аналогового выхода нет – для подключения через него в комплекте с картой и прилагается соответствующий переходник.



ОБЗОРЫ ФИЛЬМОВ НА DVD СЕНТЯБРЬ 2004-ФЕВРАЛЬ 2005



XFX GeForce 6600GT

Решение от **FXF** сразу привлекает внимание оригинальной коробкой в форме буквы "X". Внутри можно обнаружить игры **Commandos 3**, **X2: The Threat** и **NASCAR Thunder 2004**, что настраивает на оптимистичный лад.

Плате снабжена референсной системой охлаждения и двумя портами **DVI** (в комплекте идет переходник на D-Sub).

Sapphire Radeon X700 Pro Hybrid

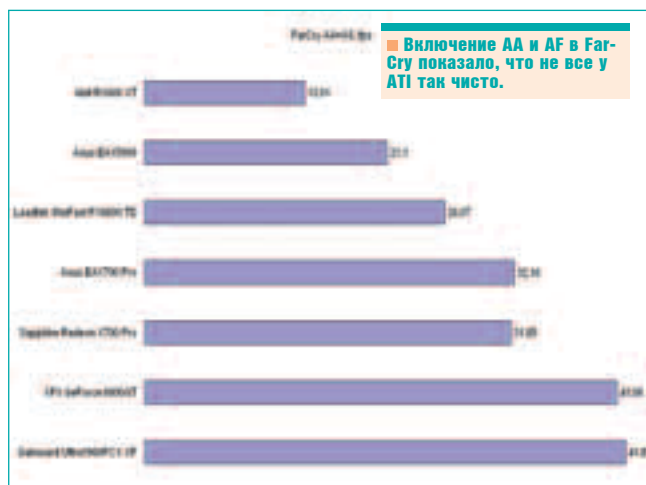
Эта видеокарта собрана на базе чипсета **ATI Radeon X700 Pro**. В симпатичной коробке под пристальным осмотром можно обнаружить диски с драйверами и фирменным софтом, игры **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** и **Prince Of Persia: Sands Of Time**, а также пару переходников и руководство пользователя. Память охлаждается радиаторами – оверклокер наверняка будет доволен.

ASUS EAX 700 Pro

В комплектации данной платы на базе **ATI Radeon X700 Pro** нет ничего лишнего – в коробке только драйвера и необходимые для **VIVO** провода. Последнее, по крайней мере, оправдывает **Asus** с точки зрения функциональности. Система охлаждения на плате не является копией референса, что, опять же, радует, а остальное покажут тесты.

Leadtek WinFast PX6600 TD

В коробке с решением от **Leadtek** на базе **nVidia GeForce 6600** мы обнаружили игры **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, **Prince**



500 ОБЗОРОВ

- рецензии на фильмы (отечественные и зарубежные)
- оценка качества изображения и звучания
- информация о дополнительных материалах
- биографические справки о самых известных кинорежиссерах
- словарь технических терминов
- хит-парад 25-ти лучших фильмов на DVD

ПОДАРОК В КАЖДОМ ЖУРНАЛЕ:
DVD-диск для настройки
домашнего кинотеатра

■ GAINWARD POWERPACK ULTRA1960PCX XP GOLDEN SAMPLE GLH



Цена – \$270 ★★★★★

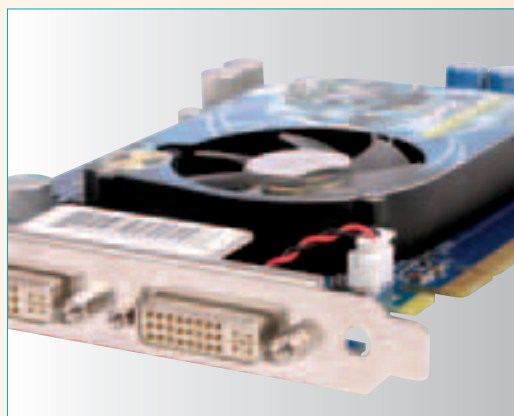
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ядро:	NV43
Количество пиксельных конвейеров, шт:	8
Шина памяти, бит:	128
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, MHz:	540
Частота памяти, MHz:	575 (1150)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	1.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.11
VIVO:	есть

Изначально завышенные частоты работы чип-сета и памяти – это, конечно, огромный плюс в актив платы Gainward, но почему-то выигрыш по сравнению с «неразогнанными» аналогами мы смогли наблюдать исключительно в 3DMark. В остальных же случаях разница, если и была, то довольно мизерная (достаточно взглянуть на графики). Тем не менее, запас по разгону у нее еще есть и, если ты знаком с азами оверклокин-

га, то при наличии желания можно получить дополнительный «бесплатный» прирост производительности. В остальном же плата оставила приятное впечатление как внешним видом (красный текстолит в процессе работы даже подсвечивается светодиодами в системе охлаждения того же цвета), так и функциональностью. Вот только охлаждение, пожалуй, шумновато, да и памяти не помешало бы побольше...

■ XFX GEFORCE 6600GT



Цена – \$230 ★★★★★

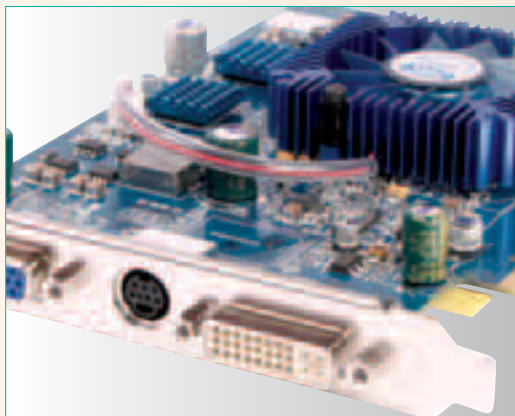
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ядро:	NV43
Количество пиксельных конвейеров, шт:	8
Шина памяти, бит:	128
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, MHz:	500
Частота памяти, MHz:	500 (1000)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	1.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.11
VIVO:	нет

В положительные стороны платы были сразу же записаны богатая современными играми комплектация, возможность XFX 660GT работать в режиме SLI, а также более низкая, чем у референсного варианта, латентность памяти, что дает надежду на хорошие результаты разгона. По результатам тестов образец не выделялся в сравнении с аналогом от Gainward абсолютно ничем, выдав идентичные результаты

в играх и проиграв ей лишь 3DMark'05. Но учтем, что это было получено при более низких рабочих частотах! Референсная система охлаждения установлена на видеокарте достаточно качественно и не отходит при нажатии на текстолит, как это часто бывает. Однако сама по себе система охлаждения шумновата. Правда, радуясь отличной производительности видеокарты, ты вряд ли об этом вспомнишь.

■ SAPPHIRE RADEON X700 PRO HYBRID



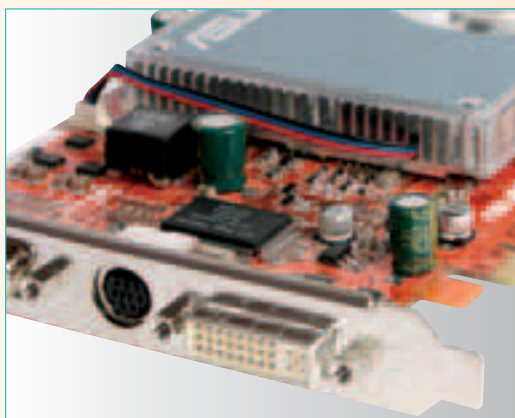
Цена – \$245 ★★★★★

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	RV410
Количество пиксельных конвейеров, шт:	8
Шина памяти, бит:	128
Объем памяти, Мб:	256
Частота ядра, MHz:	425
Частота памяти, MHz:	432 (865)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	2
Техпроцесс ядра, мкм:	0.11
VIVO:	нет

Порадовавшись хорошей поставке и симпатичному синему дизайну платы, мы приступили к основной части эксперимента – тестированию. Оно выявило вполне ожидаемый результат: в тестах карта находится где-то между конкурирующими продуктами на базе **nVidia GeForce 6600** и **6600GT**, в играх же все зависит от особенностей того или иного движка. Скажем, в **Doom 3** производительность нашего

подопечного находилась на уровне младшей платы **nVidia**, в то время как в **Far Cry** он показал даже лучший, чем у **6600GT**, результат. Отметим систему охлаждения – она хоть и довольно примитивна по строению, но все же с задачей справляется и шумит не сильно, к тому же благодаря мониторингу температуры скорость вращения вентилятора постоянно подстраивается под нужды графического процессора.

■ ASUS EAX 700 PRO



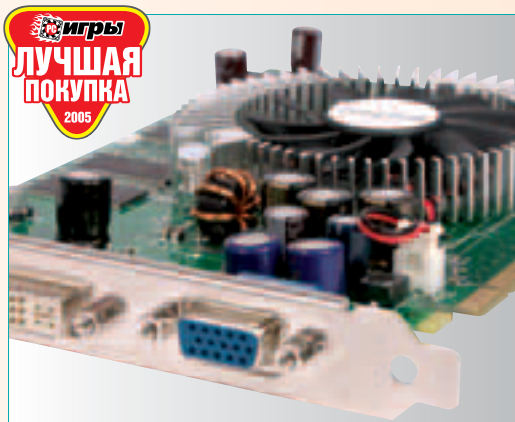
Цена – \$290 ★★★★★

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	RV410
Количество пиксельных конвейеров, шт:	8
Шина памяти, бит:	128
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, MHz:	425
Частота памяти, MHz:	432 (865)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	2
Техпроцесс ядра, мкм:	0.11
VIVO:	есть

Как уже упоминалось, первое, что порадует пользователя в этой плате, – это присутствие на ней **VIVO** и улучшенная, в сравнении с референсной, система охлаждения (шумит также не сильно). Ну а результаты тестов у нее совершенно неудивительные – все, один в один, как и у аналогичного девайса от **Sapphire**. И вот тут в силу вступают другие факторы – в первую очередь, цена, которая на плату **Asus**,

как всегда, гораздо выше, а также функциональность и комплектация. И если с первой все в порядке (**VIVO** – довольно весомый аргумент), то богатой комплектацией плата похвастаться не может. Добавим к вышесказанному неплохой разгонный потенциал чипа **ATI Radeon X700 Pro** и передаем эстафету размышлений тебе – руководствоваться здесь надо личными предпочтениями.

LEADTEK WINFAST PX6600 TD



Впечатления от использования этой платы остались очень хорошие: помимо неплохой комплектации и качественного охлаждения собственной разработки, девайс еще и довольно производителен! Конечно, разница с **GeForce 6600GT** видна сразу, но ведь и сами платы ориентированы на разные категории пользователей. Здесь же за сравнительно небольшую цену ты получаешь очень качествен-

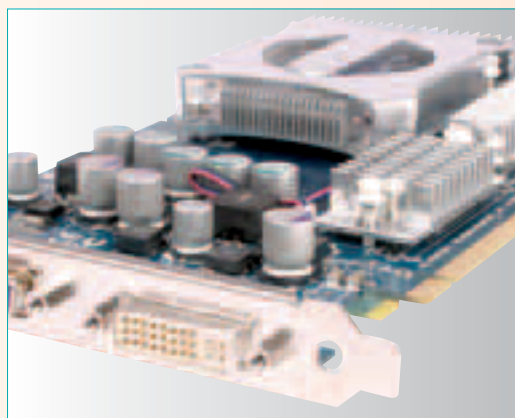
Цена – \$142 ★★★★★

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ядро:	NV43
Количество пиксельных конвейеров, шт:	8
Шина памяти, бит:	128
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, MHz:	300
Частота памяти, MHz:	275 (550)
Тип памяти:	DDR-1, TSOP
Латентность памяти, нс:	3.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.11
VIVO:	есть

ный продукт, неплохо справляющийся с самыми современными играми. Дополнительно картину вполне может улучшить грамотный разгон – потенциал для этого у платы имеется, и вполне неплохой. Конечно, при наличии большей суммы денег стоит обратить внимание на более производительные модели, но в своей ценовой категории **Leadtek WinFast PX6600** практически не знает себе равных.

ASUS EN5900



Цена – \$235 ★★★★★

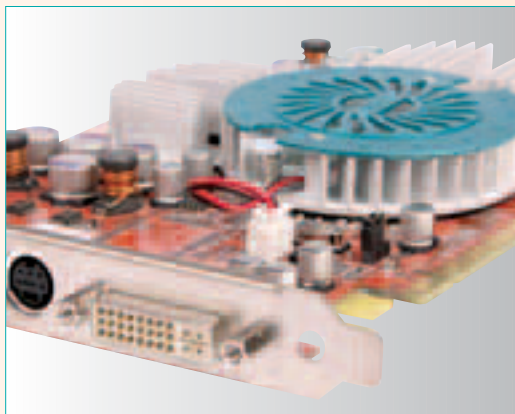
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ядро:	NV43
Количество пиксельных конвейеров, шт:	8
Шина памяти, бит:	256
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, MHz:	377
Частота памяти, MHz:	351 (702)
Тип памяти:	DDR-1, BGA
Латентность памяти, нс:	н/а
Техпроцесс ядра, мкм:	0.13
VIVO:	есть

Чипсет **nVidia GeForce 5900** относится к предыдущему поколению графических процессоров, но, будучи адаптированным к шине PCI Express с помощью специального моста, до сих пор показывает приемлемую производительность в современных играх (дружно смотрим на графики). А наличие VIVO, системы охлаждения, светящейся во время работы, и хитовых игр, лежащих в коробке с устройством, говорит

о том, что подобная видеокарта без хозяина никак не останется. Конечно, у современных графических решений есть преимущества перед EN5900 – например, память (у нас здесь используются устаревающие модули DDR, да и количество ее всего 128 Мб), но неплохой комплект поставки, разгонный потенциал и приемлемая цена – все же сильные аргументы в пользу **Asus EN 5900**.

■ ABIT RX600XT



Цена – \$190 ★★★★★

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	RV380
Количество пиксельных конвейеров, шт:	4
Шина памяти, бит:	128
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, MHz:	513
Частота памяти, MHz:	371 (742)
Тип памяти:	DDR-1, BGA
Латентность памяти, нс:	2.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.13 Low-k
VIVO:	нет

Бедноватая поставка нас поначалу немного разочаровала, так что мы решили подождать показаний тестов – изначально завышенные рабочие частоты обещали неплохие результаты бенч-марков. Как ни странно, ничего сверхвыдающегося получено не было; видимо, тут хорошо бы поработать самому – небольшой разгон плате не помешает, тем более, что продукция **Abit** всегда славилась склонностью к оверкло-

кингу. Вот и здесь, к примеру, этой благородной цели служат радиаторы на модулях памяти и система охлаждения собственной разработки (к тому же с подсветкой, что наверняка оценят любители открытых корпусов). Правда, данный кулер, при всех своих достоинствах, все же чересчур шумноват, но, как мы уже говорили, вряд ли это – сильный недостаток, который стоит делать главным критерием оценки при покупке.

Of Persia: Sands Of Time и средства для работы с **VIVO**. На графическом процессоре установлена простенькая, но стильная система охлаждения, память же установлена в «голом» виде.

ASUS EN5900

Чипсет **nVidia GeForce 5900**, положенный в основу этой видеокарты, был приучен к работе на шине **PCI Express**. В комплекте большое количество софта и игр (среди которых обнаружился **Deus Ex: Invisible War**), а также все самое необходимое для работы с **VIVO**.

Радиаторы на памяти есть, система охлаждения использована своя – все очень опрятно и стильно.

Abit RX600XT

Плата относится к сектору наиболее дешевых Middle-End-решений на базе чипсета ATI – об этом говорят заветные буквы "X600 XT" в названии. Об этом же говорит и довольно скудная комплектация. Правда, Abit все же не могла забыть о своей репутации компании, уважаемой оверклокерами, и установила радиаторы на память, а также заменила референсное охлаждение на свое собственное. Помимо этого, она сделала еще один маленький подарок покупателям – рабочие частоты у платы завышены по сравнению со стандартными, так что, пожалуй, стоит ждать от нее хороших показаний в тестах.

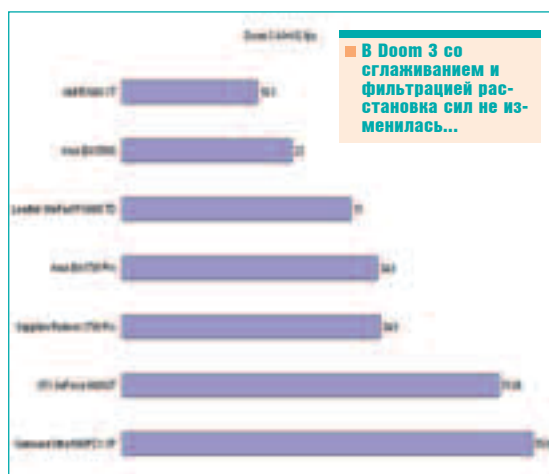
МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Видеокарты были протестированы нами в бенч-марке **3DMark'05**, а также в играх **Far Cry v.1.3** и грозе всех графических систем – **Doom 3**. Помимо этого тесты прогонялись с четырехкратным полноэкранным сглаживанием и шестнадцатикратной анизотропной фильтрацией (кроме **Asus EAX5900**; ее максимальная кратность – 8x).

ВЫВОДЫ.

За отличное соотношение функциональности и производительности плата **Gainward PowerPack Ultra-1960PCX XP Golden Sample GLH** получает «Наш Выбор». И все же 270 долларов – немалая цена для большого количества геймеров, поэтому «Лучшей покупкой» без зазрения совести мы признаем **Leadtek WinFast PX6600 TD** – за свои деньги плата предлагаем максимум возможностей и скорости, и вряд ли кто-то сможет составить ей конкуренцию.

■ **test_lab** выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «Мерлион» (т.(095)784-1471, www.merlion.ru), а также российским представительствам компаний ATI, NVidia, Asus, Gigabyte, Leadtek и Sapphire



Sparkle GeForce 6600: vs. Asus EN6600

БИТВА ВИДЕОКАРТ MIDDLE-END-КЛАССА

текст: Александр Шехтман, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Для любого геймера одним из важнейших компонентов компьютера, несомненно, является видеокарта. Это и немудрено: новейшие игры, кажется, подчас просто не замечают остальное «железо», но уж если им не приглянется твой старенький GeForce или Radeon, то будь готов понижать разрешение экрана и отключать добрую половину спецэффектов. Естественно, это мало кому приходится по душе, поэтому апгрейд устаревшей видеокарты – вещь, к сожалению, необходимая хорошему геймеру, как воздух. И тут услужливые производители этих замечательных девайсов предлагают нам решения в трех ценовых категориях: Low-End, Middle-End и самые производительные и дорогие Hi-End. «Видюхи» первой категории обычно ставятся в дешевые домашние или, что чаще, в офисные компьютеры, последние – прерогатива самых требовательных (и богатых) игроков, ну а простым геймерам более всего по душе именно средняя ценовая категория, обладающая самым подходящим соотношением качества и цены. Вот и мы решили уделить внимание двум картам этого класса: Asus NE6600 и Sparkle GeForce 6600.

КОРОТКО О ЧИПСЕТЕ

Как нетрудно догадаться, платы сделаны на одном из последних чипсетов компании **nVidia** – **GeForce 6600** (кодировое название **NV43**). Сие изделие появилось совсем недавно, когда производитель решил, что из довольно популярного **GeForce 6600GT** можно получить еще одну актуальную в своем секторе видеокарту, просто урезав рабочие частоты. Надо сказать, урезание было очень существенным, так что сравнить «дитя» и «папу» даже при разгоне практически бессмысленно (частот 6600GT достичь, в принципе, можно, но память GDDR3, используемая на нем, не даст производительности сравняться), но цена на плату PCI Express в пределах 150 долларов, откровенно говоря, подкупает. В любом случае, мы получили неплохого конкурента решениям на базе **ATI Radeon X600 PRO/XT** (в AGP-секторе основной ее соперник, пожалуй, **ATI Radeon 9600XT**). Посмотрим, что же представляют собой наши платы в действительности.

SPARKLE GEFORCE 6600

Скромная комплектация коробки (устройство, переходники и диски с драйверами) – характерная черта данной ценовой категории, а заодно и продукции **Sparkle** в принципе.

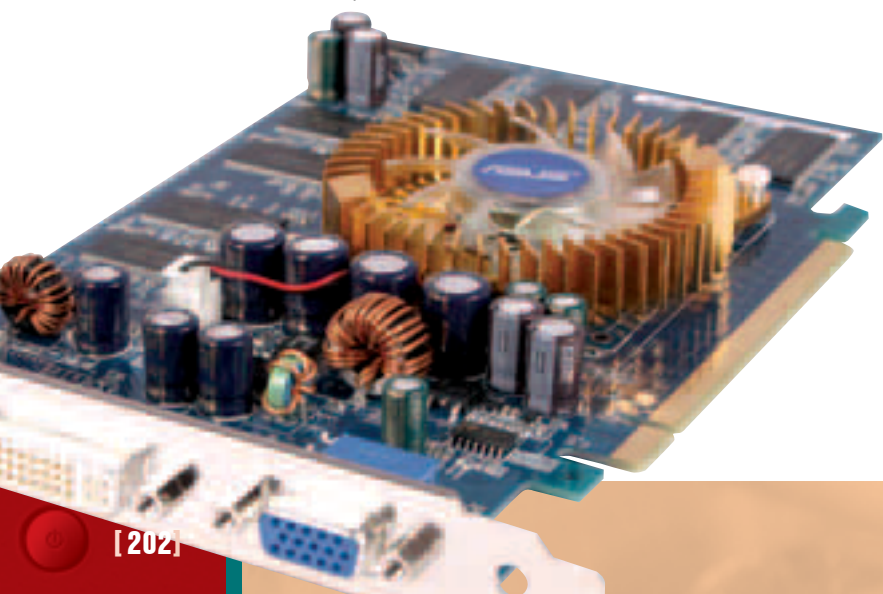
Система охлаждения видеокарты представляет собой небольшой алюминиевый радиатор с вентилятором – на наш взгляд, менее эффективная конструкция, чем у **Asus**.

На борту **Sparkle GeForce 6600** установлено всего 128 Mb памяти – вдвое меньше, чем у **Asus EN6600**. Однако, если учесть тридцатидолларовую разницу в цене, жаловаться, пожалуй, не на что. Рабочие частоты платы составляют 300 MHz для графического процессора и 550 MHz для памяти (как и у **Asus** – немного выше стандарта). По части разъемов все как обычно: DVI, D-Sub и S-Video, плюс вышеупомянутые переходники.

ASUS EN6600

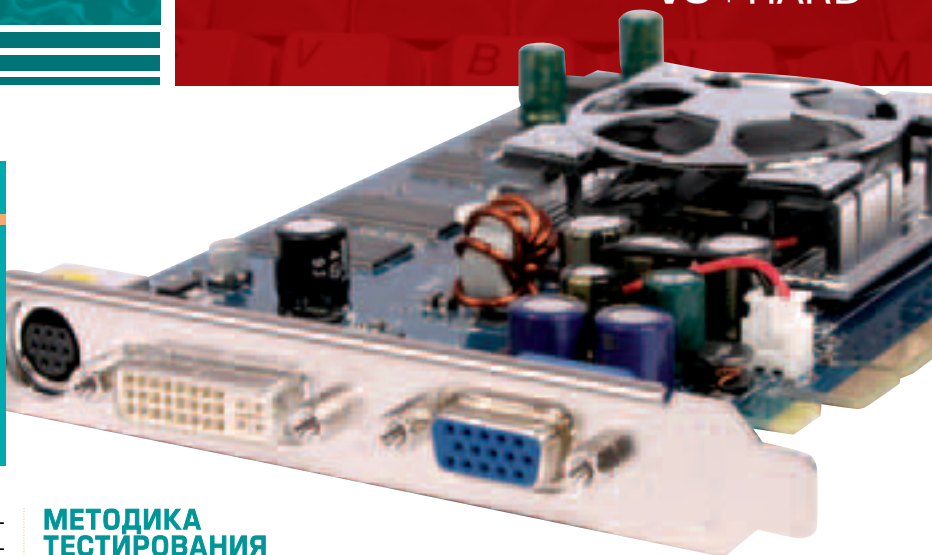
Фирменная комплектация видеокарты новизной не блещет: вместе с самой платой мы обнаружили в коробке пару переходников (DVI/D-Sub и S-Video/RCA), а также диски с драйверами и программой **AsusDVD XP**. Никаких игр и прочей полезной мелочевки обнаружено не было, но, впрочем, для данной ценовой категории ничего удивительного в этом нет.

Синий цвет платы приятно контрастирует с небольшой позолоченной системой охлаждения. Последняя выполнена в виде круглого радиатора с ребрами по бокам, что позволяет обдувать еще и пространство вокруг чипа – в том числе и память. Графический процессор «трудится» на стандартной частоте 300 MHz. Памяти установлено 256 Mb, и она на этой плате слегка «подразогнана» – работает на частоте 550 MHz вместо стандартных 500 MHz (видимо, благодаря это-



ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Материнская плата: Asus P5GD1
- Процессор: Intel Pentium 4 550 (3.4 GHz, Prescott)
- Память: 2x512Mb DDR400 Hynix Original
- Кулер: Intel Box
- HDD: Samsung SP1614N
- БП: 420Вт PowerMan Pro



му плата и получила в названии букву "Е", означающую "Extreme"). Набор разъемов на устройстве стандартен: цифровой выход DVI, аналоговый D-Sub и S-Video для вывода изображения на телевизор.

РАЗГОН

Так как платы категории Middle-End пользуются наибольшей популярностью в народе, то и разгону в целях выжимания максимума производительности подвергаются чаще всего именно они. Мы не могли оставить этот фактор без внимания и провели небольшое исследование потенциала наших подопечных. В результате было установлено, что процессор на плате от Asus стабильно работает на частоте 550 MHz, а память – на частоте 600 MHz. У Sparkle GeForce 6600 результат впечатляет еще больше: хотя графический процессор разгоняется всего до 512 MHz, зато память готова работать без сбоев аж на 712 MHz!

Мы восхищены! Без всякого дополнительного охлаждения этот показатель просто великолепен! Конечно, стоит отметить, что разгон – всегда вещь очень субъективная, и далеко не факт, что результаты с точностью до единиц будут встречаться на каждой плате.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Видеокарты были протестированы на номинальных рабочих частотах в играх и тестах, наиболее требовательных к графической подсистеме на сегодняшний день: **Far Cry** версии **1.3**, **Doom 3** и **Unreal Tournament 2004**, а также **3DMark'03** и **3DMark'05**. В играх количество кадров в секунду измерялось при разрешении экрана 1024x768 и максимально возможной детализации, тесты же запускались со стандартными настройками. Кадро-секунды в каждом отдельном случае измерялись также при включенном 4-кратном полноэкранном сглаживании (antialiasing) и 16-кратной анизотропной фильтрации. На тестовый стенд устанавливались драйверы **nVidia ForceWare** версии **67.03**.

На графиках ты можешь видеть полученные нами результаты теста. Очевидно, что продукт Asus выигрывает в тестах без использования полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации, однако, по нашему мнению, это происходит за счет превосходства в количестве памяти на борту у Asus. Преимущество пропадает при включении этих настроек – результаты становятся практически идентичными. Кстати говоря, разница в количестве памяти несколько не повлияла на результаты в 3DMark – напротив, плата Sparkle показала чуть более высокий результат, чем ее соперник.

ИТОГИ

Платы на базе GeForce 6600 являются очень неплохим решением, если у тебя есть желание получить приемлемую производительность в самых современных играх, не тратясь при этом сильно на апгрейд. Как мы показали в тестах, то, что урезано производителем в целях снижения цены продукта, почти всегда можно если и не наверстать, то хотя бы приблизить путем разгона – благо, потенциал у плат есть, и немалый.

РЕЗУЛЬТАТЫ

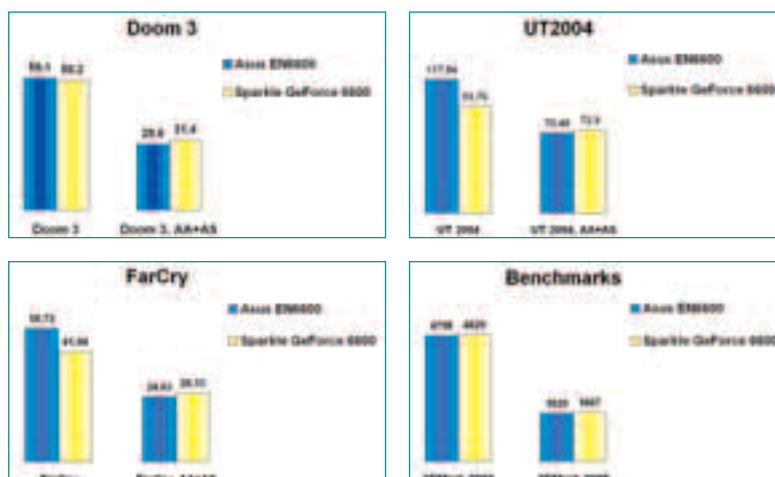
Doom 3
Результаты сравнения в великом и ужасном **Doom 3**.

UT2004
В **Unreal Tournament 2004** плата Asus лидировала лишь до включения AA и AF, потом же результаты практически сравнялись.


FarCry
Far Cry показал знакомую картину – превосходство платы Asus, которое мигом улетучивается с включением сглаживания и анизотропии.

Benchmarks
Сравнение баллов в **3DMark'03** и **3DMark'05**.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ASUS EN6600	SPARKLE GEFORCE 6600
Ядро:	
NV43	NV43
Количество пиксельных конвейеров, шт:	
8	8
Шина памяти, бит:	
128	128
Объем памяти, Мб:	
256	128
Частота ядра, МГц:	
300	300
Частота памяти, МГц:	
275 (550)	275 (550)
Тип памяти:	
DDR-1, TSOP	DDR-1, TSOP
Латентность памяти, нс:	
2.0	3.6
Техпроцесс ядра, мкм:	
0.11	0.11
VIVO:	
нет	нет
Цена, долларов США:	
165	135



Unreal Tournament 2004


Во время игры нажми , набери "enablecheats" и вводи следующие читы:

- **infinitehealth** – бессмертие, в народе именуемое режимом Бога;
- **addbots#** – добавить в игру определенное количество ботов. Вместо # необходимо указать количество ботов;
- **loaded** – полный набор оружия и патронов к нему;
- **switchteam** – поменять команду;
- **behindview 1** – вид от третьего лица;
- **behindview 0** – вернуть более привычный вид от первого лица;




- **killbots** – моментально уничтожить всех ботов;
- **stat all** – вывести на экран статистику игры;
- **fly** – активировать режим свободного полета;
- **walk** – отключить режим полета. Добро пожаловать на землю.

Sacred

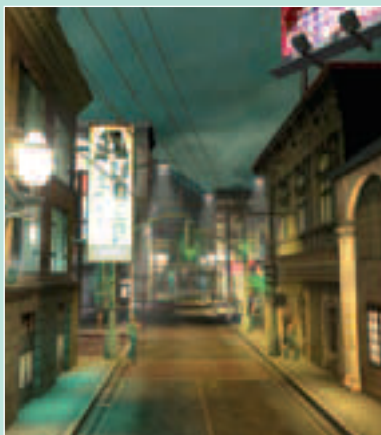
Во время игры нажми заветную клавишу  и вводи один из следующих читов:

- **sys cheats 963** – активировать режим читов. Это необходимо для использования остальных кодов;
- **cheat teleport** – телепортировать героя;
- **cheat tp** – используй эту команду, если предыдущая не работала;
- **cheatlord** – режим Бога, полная неуязвимость твоего персонажа;
- **cheat suicide** – всего лишь суицид.

Vampire: The Masquerade

Чтобы использовать читы необходимо запустить **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** с параметром "- console 1". Делается это для того, чтобы ты смог открыть в игре консоль. Теперь во время игры нажми  – откроется консоль. В ней вводи следующие читы:


- **god** – режим Бога, он же – бессмертие;
- **giftXP #** – получить в подарок определенное количество опыта. Вместо # укажи требуемое число;
- **impulse 101** – получить доступные оружие и предметы. Сразу и почти все;
- **give item_w_** – получить определенное оружие;
- **give item_p_** – получить артефакт/книгу;
- **give item_a_** – получить определенное оружие;
- **notarget** – противники просто-нап-



росто перестают тебя видеть. Удобно, правда?

- **noclip** – активировать режим, позволяющий проходить сквозь стены;
- **freecasting** – твой персонаж перестает терять кровь, используя определенные дисциплины.


Axis & Allies

Во время игры нажми  и используй следующие читы:

- **enigma** – убрать туман войны;
- **fieldpromotion** – 100 очков опыта;
- **swissbank** – получить 100\$;
- **veday** – моментальная победа;
- **rosieriveter** – моментальная постройка.



The Incredibles

Во время игры нажми , войди в меню "Secrets" и используй следующие читы:

- **HI** – еще раз показать вступительный ролик;
- **SMARTBOMB** – моментально убить всех противников;
- **EINSTEINIUM** – активировать режим "Big Head Mode";
- **DEEVOLVE** – активировать режим "Small Head Mode";
- **DANIELTHEFLASH** – после использования этой команды твой и так не медленный персонаж будет бегать гораздо быстрее;
- **BWTTHEMOVIE** – активировать режим "Slow Motion";



- **SASSMODE** – на порядок увеличить скорость игры;
- **UDDRLRBAS** – пополнить здоровье на 25%;
- **MCTRAVIS** – получить "IncrediPower";
- **YOURNAMEINLIGHTS** – показать титры.

ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Журналу «Путеводитель: PC ИГРЫ» требуются авторы, готовые писать исчерпывающие и подробные прохождения PC-игр, а также тактические советы и хиты.

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТАМ:

- безмерная любовь к играм;
- опыт работы в данной сфере;
- ответственный подход и аккуратность;
- готовность полностью проходить игры (вплоть до изучения малейших нюансов и деталей);
- живая интересная подача материалов;
- хорошее знание английского языка;
- возраст не менее 18 лет.

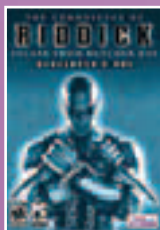
Свои резюме и примеры работ присылайте Анатолию Норенко на адрес spoiler@gameland.ru



РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй
просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



The Chronicles of
Riddick

\$59.99



Sid Meier's Pirates

\$79.99



Sims 2

\$22.99

* Быстрый и удобный
поиск по сайту

* Профессиональные
консультации
продавцов

* Доставка
в день заказа



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru



ПУТЕВОДИТЕЛЬ: РС ИГРЫ

журнал прохождений
и кодов для популярных
компьютерных игр

В мартовском номере
вы найдете детальные
прохождения
хитовых игр:

03(19), март 2005
В продаже с 9 марта!

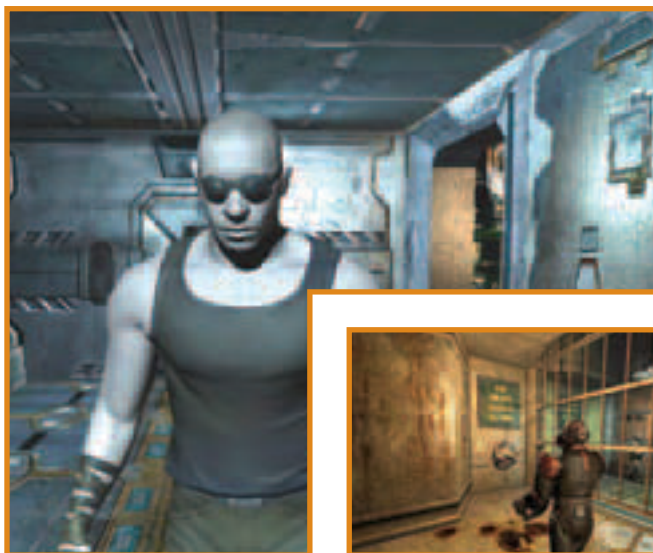


CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

The Chronicles of Riddick можно пройти довольно быстро – часов за 10. Однако разработчики сделали все, чтобы с первого раза практически никто не мог найти все секреты и выполнить все задания, которые есть в этой игре. Если вам интересно не просто сбежать из самой охраняемой на свете тюрьмы, но и разгадать все тайны этого мрачного, богом забытого места, читайте в нашем подробном гайде инструкцию по выживанию. В ней вы найдете:

- полное прохождение;
- описание персонажей.

«Во многих эпизодах игры выжить можно, только если вы умеете бесшумно нейтрализовать врагов, не имея при себе никакого огнестрельного оружия. Основа этого искусства – умение подкрадываться к своей жертве. Если Риддик, стоя в тени, пригнется, он становится почти невидимым. Если вы после этого подойдете со спины к вашему противнику, вы сможете свернуть ему шею или перерезать горло».



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

Есть ли более интересное и увлекательное занятие, чем раздвинуть просторы необъятной вселенной в поисках приключений? Вы хотите покорить космос и прославиться на всю галактику? Тогда «Звездные волки» игра для вас. Мы расскажем о том, что ждет игроков, решивших отправиться на покорение неизведанных просторов, а уж какую судьбу вы выберете для своих героев, решать только вам. Заручившись помощью разработчиков, мы подготовили для вас подробное прохождение, которое включает в себя:

- полное прохождение;
- описание вех игровых квестов.

«Поисковая экспедиция исчезнувшего каравана USS. Встречаемся с заказчиком и узнаем цели миссии. Далее на станции патруля получаем информацию о станции Triada. От них уже получаем данные о караване USS. Для получения координат придется выполнить просьбу диспетчера. Делать нечего, летим уничтожать пиратов».



Также в номере ПРОХОЖДЕНИЯ И СОВЕТЫ:

LORD OF THE RINGS:

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

- полное прохождение игры;
- описание всех юнитов.

SID MEIER'S PIRATES!

- полное прохождение.

THE PUNISHER

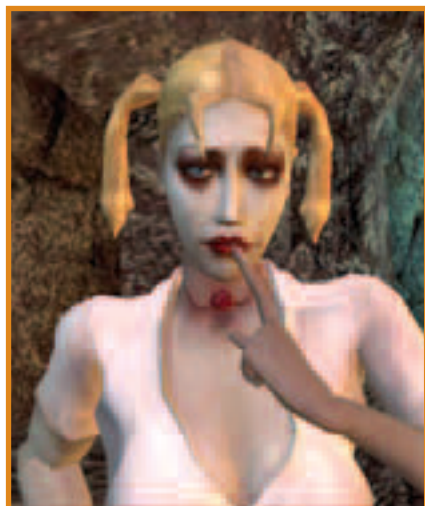
- прохождение игры;
- описание персонажей и оружия.

VAMPIRE THE MASQUERADE - BLOODLINES

- полное прохождение;
- описание всех кланов.

PLAYBOY: THE MANSION

- руководство по прохождению и развитию.



**Мартовский номер
журнала предлагает
вашему вниманию
ключевую тему:**

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПАНИИ 3D REALMS



ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:

- история создания Age of Empires:

Age of Kings

МУЗЫКА И ИГРЫ:

- Painkiller OST

АРХИВ:

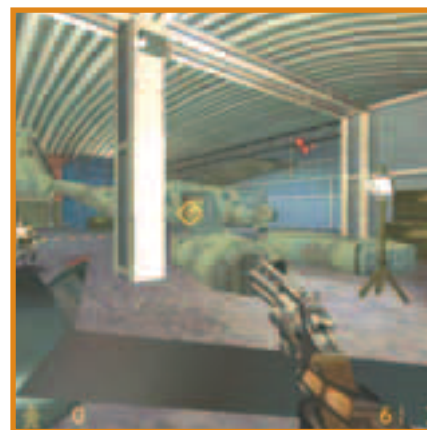
- все секреты Half-Life

КОД ДОСТУПА:

- подборка чит-кодов к последним играм

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Выпущенная в ноябре 2004 года, бесплатно распространяющаяся игра **JFK Reloaded** осенью не на шутку взволновала американских конгрессменов: она предлагала любому желающему самостоятельно подготовиться к покушению на **Джона Кеннеди**, а за дополнительную плату в десять долларов – произвести три роковых выстрела.



ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ? ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

FOOTBALL MANAGER 2005

ШКОЛА ТРЕНЕРОВ

Работа футбольным тренером расшатывает нервы, зато приносит неплохой доход, а порой и уважение болельщиков. Заработать их любовь – поистине титаническая задача (придется, минимум, несколько раз подряд выиграть национальный чемпионат). А потерять эту любовь и работу в придачу можно всего за полгода, если клуб проведет их в подвале турнирной таблицы. Вспомни, как это было с Олегом Романцевым. Зачем далеко ходить – за несколько месяцев футбольного сезона в Европе уже лишились своих постов наставники популярных итальянских клубов «Парма» и «Лацио». Читай дальше, тогда ты не повторишь их судьбу, хоть и богаче не станешь.

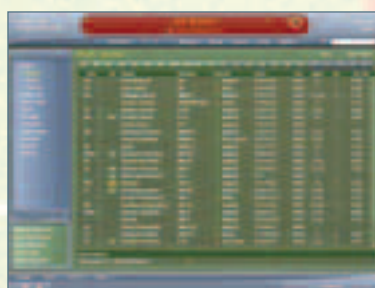
ПЕРВЫЙ ВЫБОР



Начнем с выбора стран. Нам предоставляется 51 чемпионат, включая такие «футбольные» страны, как Гонконг или Индия. Если ты еще не обзавелся гигабайтом оперативки (иначе тормоза!), не советую ставить

галочки около всех чемпионатов сразу. Но две-три лиги выбери обязательно. Когда ты в пятый раз подряд выиграешь чемпионат и скупить молодых талантов в лиге, захочется резко сменить место работы, причем не просто клуб, а страну. Кстати, если начнешь играть в России, то обязательно укажи Бразилию и Аргентину как страны с расширенной базой игроков. К нам на родину по началу поедут игроки только из латиноамериканских стран.

ЛИЧНЫЙ СОСТАВ



Итак, приступим к смотрю войск. Перво-наперво, проверь резервную команду на предмет нахождения там сильных игроков. Не забудь посмотреть и молодежь, прикинув, на какие позиции тебе не надо

купать талантов из других команд, а просто подождать, пока подрастут свои. На каждую позицию в твоей расстановке нужно два игрока (нападающих необходимо больше, так как они чаще остальных получают травмы). В идеале, запасной игрок должен быть моложе, дешевле, но перспективнее. Если посадишь на скамейку футболиста старше 26, то он начнет ныть, что его карьере нужен новый вызов. Пора выходить на трансферный рынок.

РАССТАНОВКА



Как это ни странно, но первое, чем надо заняться, приехав в новый клуб, это решить с какой расстановкой будет играть команда. Посмотри, на каких позициях могут действовать твои лучшие футболисты основного

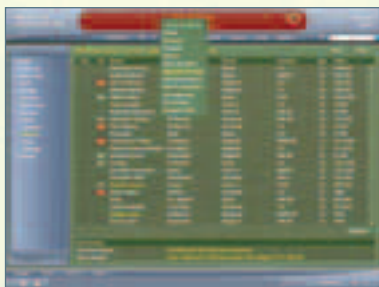
состава. Ориентируясь на это, выбирай тактическую схему. К примеру, если в клубе есть много крайних опорных полузащитников, значит, имеет смысл попробовать расстановку 5-3-2. Если в твоей команде есть только два основных нападающих, то не вздумай предпочесть 4-3-3 с мыслью докупить игрока нужного амплуа. Денег на это тебе поначалу не хватит, ведь способов их траты немало, да и усиливать другие позиции тоже нужно.

ПРОДАЖА



Футболистов, играющих на позициях, отсутствующих в твоей расстановке, надо выставить на трансфер. Далеко не все позиции взаимозаменяемы даже в рамках одной линии. Не увлекайся распродажей «стариков» – стоят они дешево, а умеют немало. А вот купить опытного бойца за копейки, особенно если ты начал

работать с аутсайдером, стоит. Выставляя игрока на трансфер, не завышай цену – лучше, наоборот, попытайся продать ниже номинала, иначе твое предложение даже не заметят. И не забывай проверять профайл продаваемых – часто заинтересованным клубам нужно самому предложить сделку.

ПОКУПКА

Не старайся купить все, что плохо лежит. Потом лишние игроки станут балластом, тянущим вниз твой бюджет своими зарплатами. Футболиста можно купить по значительно меньшей цене, чем за него про-

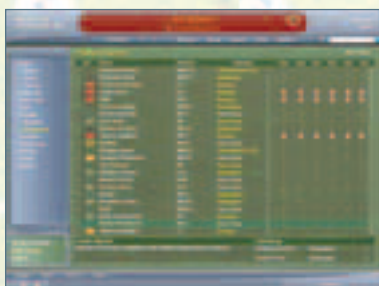
сят, – просто поторгуйся. Не забудь сразу проверить рынок безработных игроков (на халяву можно заполучить неплохих футболистов).

Также регулярно проверяй игроков с незащищенным контрактом – пока они не подписали новый договор со своим клубом, их можно купить, выплатив владельцу только номинал стоимости игрока, а порой и увести бесплатно прямо из-под носа конкурента.

ТАКТИКА #2

Если в твоей команде есть быстрые крайние полузащитники с хорошим пасом, имеет смысл строить игру через фланги с последующим навесом в штрафную. Каждая атака будет приводить к голу, если купишь нападающего с высокими показателями "finishing", "heading" и "positioning".

Если в клубе имеется центральный полузащитник, умеющий практически все, пусть он будет плеймейкером. Центральный защитник хорошо играет головой? Ему прямая дорога в чужую штрафную при угловых. Не забудь, кстати, и о способе игры в защите: зональной или персональной опеке. Больше думай – это игра для головастых!

ТРЕНИРОВКА

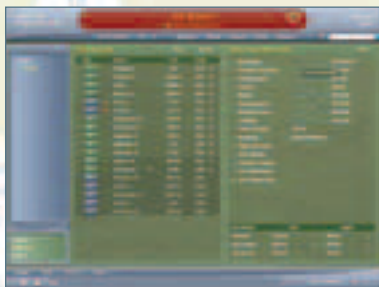
Если забыть про одну, то в середине сезона у команды случится спад. Опять же, при игре за один из клубов-грандов, благодаря сильному составу все равно в конце сезона окажешься в первой шестерке, но

победить вряд ли получится. Перед сезоном можно поставить игрокам режим "pre-season", а потом назначить всем "first team" или отдельный режим тренировки для каждой линии. Подходи к каждому игроку индивидуально, а также еженедельно разрабатывай новый план тренировок. Перед началом сезона проведи товарищеские матчи. Если в чемпионате перерыв более чем на неделю, также устрой товарищеские игры, иначе команда потеряет форму.

В ПЕРЕРЫВЕ

Первый тайм завершен, твоя команда ведет 3:0. Поздравляю, ничего делать не нужно, разве что замени нападающего, чтобы забили и запасные. В том случае, если замаячила перспектива поражения, нужно

вносить поправки. Если у противника укреплен центр, зато пустуют фланги, значит, надо менять тактику и бить по слабому месту. Лучше заменить второго нападающего еще одним хавбеком, а оставшегося назначить target man'ом – команда будет играть на него. Если твои футболисты остались вдесятером или просто сильно проигрывают, имеет смысл играть на контратаках. Замени неудачников, и, быть может, ты одержишь волевою победу.

ТАКТИКА #1

Когда состав на сезон определен, пора приступать к более тонкой настройке выбранной тактической схемы. Объективно оцени силы своих подопечных. Если твоя команда – потенциальный лидер дивизиона, то

смело выкручивай "mentality" почти на максимум. Аутсайдерам лучше играть от обороны. Ловить нападающих в искусственный офсайд нужно только в том случае, если ты имеешь квалифицированных оборонцев. Короткий пас подходит для техничных команд, а длинный для атлетического футбола. Не забудь назначить капитана и тех, кто пробивает штрафные, пенальти и угловые. Иначе компьютер будет принимать решения за тебя.

КОНТРАКТЫ

Не забывай продлевать контракты, иначе ведущих футболистов могут увести, грубо говоря, прямо с тренировки. С молодыми игроками постарайся заключить максимально длительный контракт, поскольку их аппетиты

растут, как на дрожжах. Из моей «Ромы» Кассано ушел уже в 2006 году, поскольку 140 тысяч (больше клуб не выделял) в неделю его не удовлетворяли. С игроками, находящимися на излете карьеры, можно перезаключать контракты на менее выгодных для них условиях. Чай, не дураки, понимают, что иначе придется им заканчивать в каком-нибудь заштатном клубе. Кстати, следи за молодежью. Их легко подписать, пока им не исполнилось 17 лет.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет. Начну с признания: помимо компьютерных игр у меня есть еще одно фанатическое увлечение – я обожаю читать. Но, знаешь, какое дело: я никогда не перечитываю книги. Даже самые любимые. А вот старые игры довольно часто достаю из коробки на шкафу и с победоносным гиканьем возвращаю на жесткий диск компьютера. Сам не понимаю, чем это объясняется. Неужели хорошие впечатления, оставшиеся после прохождения игры, более сильны, чем воспоминания от «Дневников Адриана Моула» или «Дэнс Дэнс Дэнс»? Вряд ли.

На мой взгляд, объяснение кроется в другом. Хорошая игра – это как твой личный фотоальбом. Признаться, ты же иногда заглядываешь в него, чтобы посмеяться или поностальгировать. Вот твоя первая любовь. Вот ты на выпускном. Вот друг Марат, еще с длинными патлами, до того, как начал работать в налоговой. А эти снимки сделаны на дне рождения Славы. Ох, и напился же ты тогда! Целовался в ванной с малознакомой девчонкой и, кажется, еще что-то делал...

Как бы замечательно ни была написана книга, в ней рассказывается о ком-то другом. В компьютерной же игре главный герой – ты. Даже если его зовут космический рейнджер Эшли Бут, ты все равно почти всегда накрепко вживаешься в его шкуру. Так сказать, паразитируешь на нем. Он – это ты. И его приключения – твои приключения.

Наверное, поэтому я люблю старые игры. Включаю *Carmageddon* и гоняю, как безумный, радуясь каждой сбитой пенсионерке. Расследую тайны тамплиеров в *Broken Sword*. Спасая мир в *Doom*.

Ты чувствуешь то же самое? Тогда за мной, айда в *The Neverhood* играть.

Иван Гусев,
ведущий рубрики



■	ЖАНР ИГРЫ
	Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	DreamWorks Interactive
■	РАЗРАБОТЧИК
	The Neverhood
■	ОБЪЕМ
	1 CD
■	ДАТА ВЫХОДА:
	1996 год

THE NEVERHOOD

НЕТ ХУДА БЕЗ ДОБРА

Тhe *Neverhood* – одна из немногих компьютерных игр, знакомых буквально каждому российскому геймеру. Независимо, как она добиралась до твоего жесткого диска: сам ли целенаправленно выискивал ее в магазинах, друг ли посоветовал или же ты купил ее из праздного интереса – уж больно любопытной показалась идея пластилинового квеста. В любом случае, игра вряд ли оставила тебя разочарованным. Ведь не нужно быть любителем квестов, чтобы полюбить удивительный мир *The Neverhood* и его героя Клеймена.

Ты будешь удивлен, но на Западе о *The Neverhood* помнят немногие. Игра не переиздавалась, и сейчас ее можно отыскать только в онлайн-вом интернет-аукционе eBay, причем цена за диск давно перевалила отметку в 100 долларов – раритет уходит на

ура. У нас же *The Neverhood* по-прежнему легко отыскать почти в любом магазине, торгующем компьютерными играми. Так уж сложилось, что этот пластилиновый квест обрел наибольшую популярность в России и... Японии. Разберемся с феноменом?

ТРИ ТОННЫ ПЛАСТИЛИНА

The Neverhood имеет подзаголовок "An All-Clay Video

Game" – «Видеоигра, сделанная полностью из пластилина». Это не совсем соответствует истине. Пластилин – все-таки крайне капризный материал. Главные герои игры, включая Клеймена – металлические модели, покрытые латексной пеной. Арматура сделала персонажей гибкими, но не ломкими. Подобный метод уже был успешно опробован во время

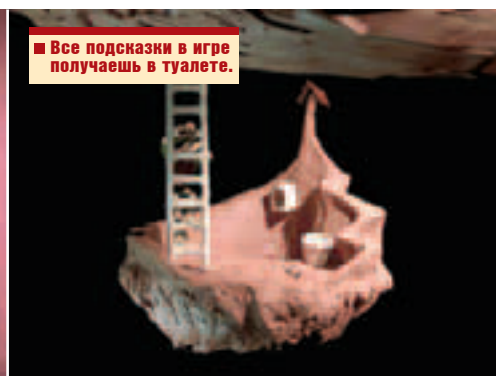
МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА

Отдельного упоминания заслуживает музыка из игры, такая гремучая смесь джаза и блюза. Стоит немного поиграть в *The Neverhood*, и простые мотивчики наглухо застревают в голове. Сам не замечаешь, как начинаешь бубнить под нос *The Kleyman's Theme* – "Пу-ба-ба-буп-пу-ру-ба, пу-ба-ба-буп-пу-ру-ба..." Неслучайно музыка к *The Neverhood* была выпущена отдельным диском. Это сейчас саундтрек к *Grand Theft Auto: San Andreas* выходит на 8 CD и неплохо продается, а в 1990-х выпуск музыки к игре почти не практиковался.

Все композиции к пластилиновому квесту сочинил Терри Тэйлор (Terry Taylor). Полный саундтрек включает 38 превосходных треков, один лучше другого. Избранные композиции, кстати, не так давно выкладывались на DVD-диске к "PC ИГРАМ".



■ "Просыпайтесь, мистер Фримен. Вас ждут великие дела"



■ Все подсказки в игре получаешь в туалете.



■ Сейчас будет большой бада-бум.



КУЛЬТОВЫЙ ЧЕРВЯК

Создатель *The Neverhood* Дуглас Тен-Нейпл (Douglas TenNapel), помимо Клеймена, придумал и другого культового персонажа. В 1994 году, работая на компанию *Shiny*, он нарисовал Червяка Джима. Сейчас герой подрастерял популярность, но тогда аркада *Earthworm Jim* наделала шума. После *Earthworm Jim 2* Тен-Нейпл взялся за *The Neverhood*.



■ У этого парня есть что-то общее с Клейменом.

работы над видеоигрой *Jurassic Park* (1993 год), и ребята из студии *The Neverhood* решили не изобретать заново велосипед. Остальное в *The Neverhood* слеплено из пластилина: домики, речки, трава и подземелья... Трудно поверить: во время разработки *The Neverhood* было использовано три с половиной тонны пластилина. Чтобы чудесный мир ожил, игроделы использовали метод *stop-motion animation*: персонаж устанавливается в нужной позе и снимается, затем поза немного меняется и снова фиксируется на камеру. Это довольно кропотливый процесс, но команда из восьми человек управлялась меньше, чем за год. 31 октября 1996 года пластилиновый квест поступил в продажу.

УРОК ИСТОРИИ

Жил-был Клеймен. Существо странное: не мышонок, не лягушка, а неведома зверушка. Впрочем, судя по имени, это просто пластилиновый человечек. На момент нашего знакомства с Клейменом он не

знает, ни кто он такой, ни как оказался в Неверхуе, сказочном пластилиновом мире. Предыстория такова: давным-давно создатель и король Неверхуда Хоборг был предан и низвергнут своим помощником Клоггом. С того времени странные вещи происходят в Неверхуе, и знающие люди поговаривают о грядущем конце света. Приходится Клеймену брать инициативу в свои липкие руки. Чтобы победить врага, ему надо хорошенько исследовать пластилиновый мир, раскрыть старинные тайны и решить немало загадок адской сложности. Если тебе хочется знать больше, помоги Клеймену собрать диски с историей Неверхуда. Всего их двадцать. Наш друг находит диски по ходу игры и просматривает в Зале Записей. Это действительно долгая история.

ПЛОХОЙ, ХОРОШИЙ, НИКАКОЙ

The Neverhood запоминается, в первую очередь, колоритными персонажами. Здесь есть хороший парень – Клеймен, главный герой пластилиновой истории. Не забудь поздравить его с днем рождения, когда впервые запустишь игру – на этом настаивают разработчики проекта. Если есть хороший парень, не обойтись и без плохого. Это – злой Клогг. Он не остановится ни перед чем, чтобы помешать Клеймену выполнить его благородную миссию. Есть здесь и парень, нуждающийся в помощи – Хоборг, создатель Неверхуда, Клеймена, Клогга и всего остального. Твоя задача – спасти его, а вместе с ним и свою шкуру. Есть друг, Вилли Тромбон. Он и его приятели робот Билл и Хоборг облетели немало галактик.

Трудно поверить: во время разработки *The Neverhood* было использовано три с половиной тонны пластилина



■ Музыкальная головоломка – одна из самых интересных в игре.



■ В *The Neverhood* можно было передвигаться не только на своих двоих.



■ В Японии Клеймен до сих пор является культовым персонажем.



■ SkullMonkeyS считается неофициальным сиквелом The Neverhood. Но это аркада. Оно нам надо?

НЕСТАРЕЮЩИЙ

В 1996 году большинство критиков оценили графику *The Neverhood* на пять баллов из пяти, назвав ее фотореалистичной. Визуально игра неплохо выглядит даже сейчас. Персонажи гротескны, но так оно и задумывалось разработчиками. Да и анимация не подкачала. Ты только посмотри, как реалистично движется Клеймен! Что касается озвучки, то она заслуживает аплодисментов стоя. Даже если ты не знаешь английского, стоит послушать, как разговаривают герои *The Neverhood*. Куда там Максиму Галкину, пародирующему Ренату Литвинову.



тик в поисках лучшего пластилина. Нашли. Из этого материала Хоборг сотворил Неверхуд и нажил проблемы себе на сам знаешь, какое место. Вилли Тромбон хочет помочь Клеймену, но боится Клогга. За его ценные подсказки Клеймен отплатит добром – выручит, когда придет беда. Ну, вот и познакомились.

НЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ

По своей сути *The Neverhood* – традиционный поинт-кликер. Однако с первой же секунды игра подкупает тебя своим обаянием. Несмотря на то, что она выглядит несколько по-детски, ее целевая группа – взрослые. Превосходный, местами циничный юмор (не натушный, а действительно смешной) и отличные анимационные ролики – уже этого достаточно для того, чтобы увлечься *The Neverhood*. Но разве можно

обойти вниманием саму соль игры – паззлы. О, это настоящее испытание на прочность. Если в начале игры загадки довольно просты (вроде игры в пятнашки), а подсказки явны, то дальше головоломки все сложнее, а намеки непонятнее. Редкая птица долетит до середины Днепра, не заглянув в прохождение. Если жульничать не хочется, не ленись – делай записи. Не бойся пробовать любые варианты решения, пришедшие на ум. Клеймен не может умереть, а значит, времени полно. Эк... Все-таки, Клеймен тоже смертен. Однако погибает он только в одном случае: если разработчики суют тебе под нос предупреждение: «Не прыгай сюда или умрешь». Черный юмор, понимаешь ли.

ЕЩЕ?

Многие геймеры до сих пор удивляются, почему *The*

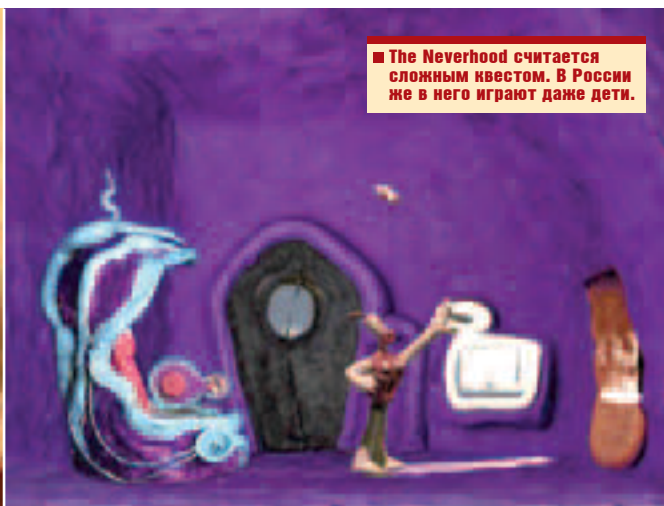
Neverhood 2 так и не вышел. В оригинале есть открытый финал, продолжение

направляется само. Только единицы знают, что студия *The Neverhood* выпустила еще две игры, посвященные Клеймену и чудесному пластилиновому миру. Не спеши хвататься за голову с криком «О, мой Бог!» – *The Neverhood* так и не обрел достойного продолжения. Вторая часть – *SkullMonkeyS* – была заурядным платформером (о былой славе напоминали только сочные анимационные ролики), а третья – *BoomBots* – и вовсе нелепой помесью файтинга и шутера. Обе игры вышли только на **Sony PlayStation**. Поверь, все мы немного потеряли, пропустив их.

Зато у нас навсегда остался *The Neverhood*, и это здорово!



Единицы знают, что студия The Neverhood выпустила еще две игры, посвященных Клеймену и чудесному пластилиновому миру



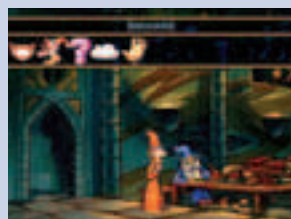
■ The Neverhood считается сложным квестом. В России же в него играют даже дети.



EARTHWORM JIM

Жанр игры: **Action**
 Издатель: **Activision**
 Разработчик: **Activision**
 Объем: **1 CD**
 Дата выхода: **1995 год**
 Перед тем, как возглавить собственную студию, создатель **The Neverhood** **Дуглас Тен-Нейпл** (Douglas TenNapel), работал на компанию **Shiny Entertainment**. Там он и придумал

мал большинство персонажей **Earthworm Jim** – земляного червя Джима, кота Зло, Принцессу Как-Ее-Зовут, Чака, Фифи и многих других. Мультишная аркада, выпущенная изначально на **Sega Genesis** и только год спустя портированная на PC, получилась действительно праздничной: яркой, веселой, увлекательной. Помимо захватывающего геймплея, Earthworm Jim предлагал еще и саркастический юмор в духе **The Simpsons**. Червяк Джим и шагу не может ступить, чтобы не отпустить шуточки. И кстати о шагах. Во время игры смотри, куда бежишь – это все-таки платформер!



DISKWORLD

Жанр игры: **Adventure**
 Издатель: **Perfect Entertainment**
 Разработчик: **Psygnosis**
 Объем: **1 CD**
 Дата выхода: **1995 год**
 Действие квеста происходит в Плоском Мире, выдуманном английским фантастом и юмористом **Терри Пратчеттом** (Terry Pratchett). Сюжет позаимствован из романа «Стража!

Стража!», а вот главный герой – горе-волшебник Ринсвинд – из другой книги цикла. Волею судеб ему выпала честь избавить родину от ужасного дракона. Бояться нечего, ведь умереть в **Diskworld** нельзя. Игровой процесс состоит из тщательной погони за пикселями и диалогами, реализованными неожиданным образом. Здесь нет диалогового дерева. Игрок выбирает из «настроений» Ринсвинда, будь то насмешка или вопрос. Приятный сюрприз: волшебника озвучил **Эрик Айдел** (Eric Idle), замечательный британский комик, прославившийся в труппе **Monty Python**.



ODDORLD: ABE'S ODDYSEE

Жанр игры: **Action**
 Издатель: **GT Interactive**
 Разработчик: **Oddworld**
 Объем: **1 CD**
 Дата выхода: **1997 год**
 Большинство игр делится на две категории: те, которые являются бездушными клонами и те, которые творчески перерабатывают и улучшают находки предшествен-

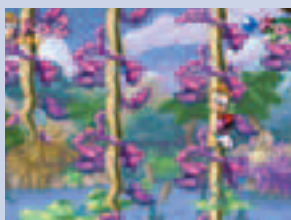
ников. **Oddworld: Abe's Oddysee** относится ко второй категории. Этот платформер не так прост, как может показаться на первый взгляд. Разработчики создали действительно Странный Мир, где странные существа живут по своим странным законам. Герой игры Эйб выглядит нескладным, зато он храбр, смел и приколен. Его побег из неволи превращается в захватывающее приключение. Эйб думает не только о себе, но и о том, как спасти свой род Мудоконов. Отличная игра. Безумно жаль, что студия **Oddworld** полностью переключилась на игры для консолей.



BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

Жанр игры: **Adventure**
 Издатель: **Viacom New Media**
 Разработчик: **Viacom New Media**
 Объем: **1 CD**
 Дата выхода: **1995 год**
 Герои популярного шоу **MTV** перебрались с экранов телевизоров на мониторы компьютеров. Удивительно, но перед нами не примитивная безделушка, единственная

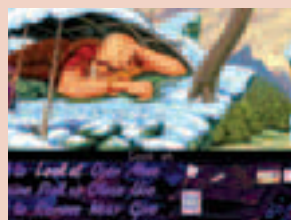
цель которой – срубить побольше денег на раскрученном брэнде, а полноценный, интересный и до неприличия смешной квест (ага, здесь много неприличных шуток). Бивис и Баттхед хотят присоединиться к банде крутого Тэда, а для этого должны в минимальные сроки натворить максимум гадостей в своем городке. Чем и занимаются на протяжении игры, пакостя и хиппи, и яппи, и училке, и ветерану вьетнамской войны... Паззлы замечательны своими небанальными целями: плюй с крыши школы на директора или сложи песенку, используя пуканье и отрывки. Отвратительно, да? Мне тоже понравилось.



RAYMAN

Жанр игры: **Action**
 Издатель: **Ubisoft**
 Разработчик: **Ubisoft**
 Объем: **1 CD**
 Дата выхода: **1996 год**
 В **The Neverhood** есть Клеймен, а в **Rayman** есть Рэймен. Обоим существам неизвестного науке происхождения посвящено несколько игр. Оба – знаменитости. И у каждого есть па-

па. С отцом Клеймена ты уже знаком, а вот имя творца Рэймена напомним – вдруг запомнит. Француз **Мишель Ансель** (Michel Ancel), который новому поколению геймеров известен по **Beyond Good & Evil**, создал Рэймена в середине 1990-х. На протяжении семидесяти сюрреалистических и весьма сложных уровней смешная зверушка, по прыти не уступающая Сонике, исследует шесть миров, спасая всех, кто под руку попадется. Не обошлось и без квестовых элементов. Плюс юмор, бодрящая музыка и запоминающиеся анимационные вставки, которые нельзя пропустить!



SIMON THE SORCERER

Жанр игры: **Adventure**
 Издатель: **Adventure Soft**
 Разработчик: **Adventure Soft**
 Объем: **3770 Kb**
 Дата выхода: **1993 год**
 Саймону 12 лет, и все, о чем он мечтает, – получить **GameBoy** в подарок. Как бы не так. Волшебная книга переносит его в магический мир. Саймону придется геройствовать по

нужде (и не малой, а большой), ведь он должен освободить Калипсо, единственного человека, способного отправить Саймона домой. Интерфейсом **Simon the Sorcerer** напоминает адвенчуры **LucasArts**, а геймплей полон типичного британского юмора в духе **Monty Python**. Классика пиксель-хантинга. Есть еще такое предположение: а не переиграла ли в свое время в Simon the Sorcerer писательница, «удивившая» мир Гарри Поттером? Вторая часть приключений Саймона получилась чуть хуже первой, а третья, полностью трехмерная, и вовсе отвратной. А жаль...

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НЕВЕРХУД!

ПЛАСТИЛИНОВЫЕ, НО НЕ ВОРОНЫ

Все началось в 1988 году, когда художник Дуглас Тен-Нейпл (Douglas TenNapel) нарисовал несколько картинок, озаглавленных им "A Beautiful Day in the Neverhood". На 17 альбомных листах был изображен солнечный пластилиновый город. Спустя семь лет Дуглас вместе со своими друзьями, объединившиеся в девелоперскую студию, завалились к Стивену Спилбергу (ага, тому самому, который создал «Челюсти» и «Индиану Джонса»).

ПОМИДОРЫ-УБИЙЦЫ

Создатель *The Neverhood* Дуглас Тен-Нейпл начал свою карьеру с должности дизайнера в небольшой компании в Сан-Диего. Дуглас разрабатывал фасоны одежды. Занятие казалось ему скучным – он хотел быть профессиональным аниматором. В 1990 году телекомпания AFT решила запустить мультипликационный шоу «Атака помидоров-убийц» (Attack Of The Killer Tomatoes). Срочно потребовались 150 аниматоров средней руки. Одним из них стал Тен-Нейпл. Он с трудом получил работу, плохо подав себя нанимателям. Тем не менее, его взяли.



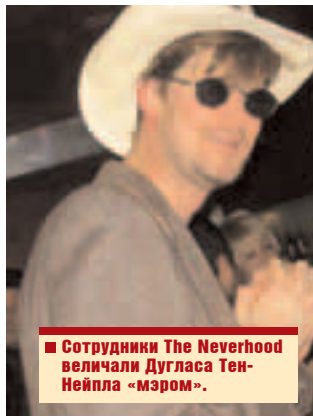
Стивен Спилберг (Steven Spielberg) как раз основал компанию **DreamWorks Interactive**. Энтузиазма хватало, Стивен не хотел ограничивать бизнес исключительно кинофильмами, а потому с удовольствием поговорил с разработчиками. Те показали ему дизайн-документ игры *The Neverhood*, той самой An All-Clay Video Game. Посмотрев несколько концептов, Спилберг попросил рассказать, о чем же все-таки будет игра. Дуглас ограничился несколькими фразами. Мол, пластилиновый герой спасает пластилиновый мир. Круто, да?

В тот же день судьба *The Neverhood* была решена. Спилбергу настолько понравилась идея игры, в которой все слеплено из пластилина, что он, не задумываясь, дал "зеленый свет" проекту. Это означало вот что:

DreamWorks Interactive берет на себя финансирование разработки игры. И в январе 1996 года процесс пошел. Студия, которую возглавил **Дуглас Тен-Нейпл**, была названа *The Neverhood* – в честь дебютного проекта.

ПАРК ПЛАСТИЛИНОВОГО ПЕРИОДА

Создатель *The Neverhood* Дуглас Тен-Нейпл не был нович-



■ Сотрудники *The Neverhood* величали Дугласа Тен-Нейпла «мэром».



■ Именно Спилберг благословил Тен-Нейпла на *The Neverhood*.

ком в игровой индустрии. В 1992 году Дуглас "трудоустроился" в **Blue Sky Software**. Первой игрой, к которой он приложил руку в качестве главного художника, стала *Jurassic Park* (кстати, по одноименному фильму Стивена Спилберга, известному у нас как «Парк Юрского периода»). В **Blue Sky** он впервые опробовал кукольную анимацию, создав модель раптора. Художник тогда ловко выкрутился, использовав специально созданную дорогую модель динозавра.

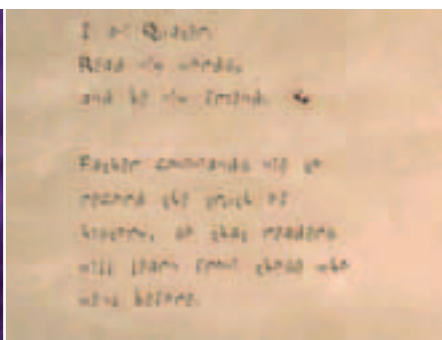
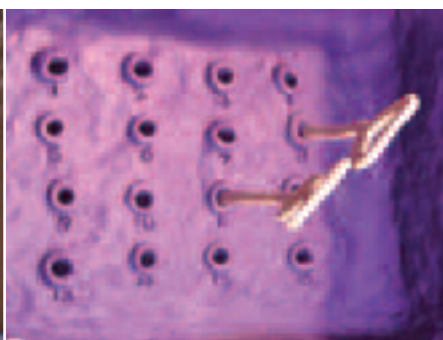
В середине 1990-х годов Дуглас решил, что пора заняться собственным делом. Опыта, идей и связей в игровой индустрии хватало, осталось только найти спонсора для грядущей игры *The Neverhood*. Вот тогда и был нанесен судьбоносный визит к Стивену Спилбергу. Студия *The Neverhood* собрала много талантливых людей. К примеру, **Марк Лорензен** (Mark Lorenzen), ставший мозгом новой компании, имел куда больший опыт в мире

электронных развлечений, чем Дуглас. Коллеги уверяли, что умный, но погруженный в себя Марк похож на Реймонда из «Человека дождя», только не кричит в ванной, когда видит льющуюся горячую воду. Большинство других сотрудников студии работали вместе с Тен-Нейплом над *Earthworm Jim*. Однако это не облегчало им задачу: создать неординарную пластилиновую игру, да еще и в полном 3D, было очень сложно.

НЕ КО ВРЕМЕНИ

Релиз *The Neverhood* сопровождался большим ажиотажем. Во-первых, из-за ее новаторства, а во-вторых, потому, что это была первая компьютерная игра, выпущенная **DreamWorks Interactive**. Тен-Нейпл, довольный игрой, как никогда, подставил голову под лавровый венок победителя, и... получил щелчок по лбу.

Нельзя сказать, что *The Neverhood* – великолепная, талантливая игра – провалилась. Продажи с грехом пополам окупили затраты, однако





■ The Neverhood начался с вот таких эскизов.



солидного барыша Спилберг и компания так и не дождались. Ты спросишь: если The Neverhood – без пяти минут шедевр, в чем же проблема? Критики разругали?

Нет, критики оценили пластилиновый квест на «пять с минусом» – у каждого нашлись мелкие придирки. Проблема была не в игре, а во времени. На дворе стоял 1997 год, и время великих квестов закончилось. Геймеров все больше интересовали экшен-игры. А The Neverhood выглядел как-то... несовременно, что ли. Взрослые посчитали ее детской игрой, а для детей она оказалась слишком сложной. Только спустя месяцы, благодаря сарафанному радио, игра в каком-то смысле стала культовой среди ценителей.

ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ ПРИСТАВКИ

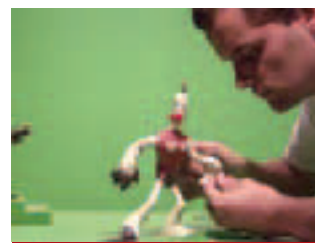
После релиза дебютной игры студия Дугласа Тен-Нейпла переориентировалась на консоли. Как раз подоспела Sony PlayStation и два сиквела к The Neverhood вышли именно

на ней. В феврале 1998 года появился **SkullMonkeys**, пластилиновый платформер. И пусть в нем снова действовал Клеймен, которому опять пришлось спасать Родину, это было уже совсем не то, что мы видели в The Neverhood. Вместо трехмерного квеста фэны получили двухмерную аркаду в традициях Earthworm Jim и **Abe's Odyssey**.

Следующая игра Тен-Нейпла, вышедшая в октябре 1999 года, стала абсолютным провалом. **BoomBots** был смесью шутера и файтинга. Именитый игровой сайт **GameSpot** «удостоил» BoomBots убийственного рейтинга – 1.9 из 10, рекомендовав геймерам держаться подальше от фальшивой елочной игрушки. Что они и сделали.

Вскоре пути создателей The Neverhood разошлись и, похоже, навсегда. В игровой индустрии остались немногие, да и те перешли на руководящие должности. Кто-то снимает рекламные ролики для телевидения, кто-то продюсирует.

Что касается Дугласа Тен-Нейпла, то он завязал с играми. Сейчас Дуглас увечен графическими новеллами. И, кстати, добился больших успехов – его комиксы **Gear** и **Creature Tech** стали бестселлерами. На вопрос, почему он рисует только черно-белые новеллы, Дуглас отвечает коротко: «Ненавижу цвет!» Кто знает, возможно, в нем до сих пор живет обида на публику, не оценившую по достоинству яркий, праздничный The Neverhood.



■ На съемку небольшой сцены The Neverhood у разработчиков уходило три недели.

УШЕЛ И НЕ ВЕРНУЛСЯ

После релиза провального **BoomBots** дела студии **The Neverhood** пошли из рук вон плохо, и **Дугласу Тен-Нейплу** ничего не оставалось, как объявить: «Finita la comedia! По домам!» В 2000 году компания прекратила свое существование. Большая часть сотрудников объединились в новой студии **Monkeytropolis**. Они вернулись к идее сделать **The Neverhood 2** для PC, однако никто не пожелал финансировать сомнительный проект, и, после двух лет мыканий, Monkeytropolis прекратила существование. «Камбэк» пластилинового героя так и не состоялся.



10 ЛЕТ НАЗАД



■ И червяки могут быть супергероями.

ВСЕ МОГУТ ЧЕРВЯКИ

В марте 1995 года компания **Activision** заключила долгосрочное соглашение с **Shiny Entertainment** на создание движка для экшен-игр, разрабатываемых для приставок **Sega Saturn** и **Sony PlayStation**. Этим же договором Activision заграбастала все права на распространение во всем мире PC-версии сверхпопулярной аркады **Earthworm Jim**. Напомним, что Червяка Джима придумал **Дуглас Тен-Нейпл** (Douglas TenNapel), талантливый художник и аниматор, подаривший нам **The Neverhood**.



■ Игры приходят и уходят, а ECTS остается.

БЕЗ ПЕРЕМЕН

С 26 по 28 марта в Лондоне прошла очередная выставка достижений компьютерного хозяйства **European Computer Trade Show (ECTS)**. На шоу доминировала компания **Sony**, выдавшая на-гора огромное количество новых игр (в основном, для PS). В номинации «Издатель года» победила **Electronic Arts**. За десять лет лидеры в игровой индустрии не менялись. Немало шума на выставке наделала презентация компании **Intel**. Был представлен процессор Pentium с тактовой частотой 120 MHz. «Круто!» — таким был вердикт прибалдевшей публики.

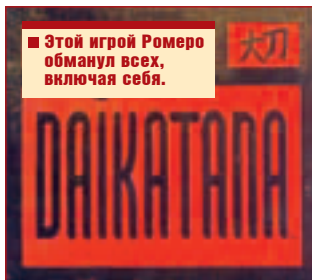
О ХВАСТУНАХ, ПИРАТАХ И СОЛДАТАХ УДАЧИ

Март 2000 года был необычайно богат на события в игровой индустрии — обо всем и не рассказать. Так, в это время началось закрытое бета-тестирование **Diablo II**. Мир замер в томительном ожидании продолжения знаменитой ролевой игры.

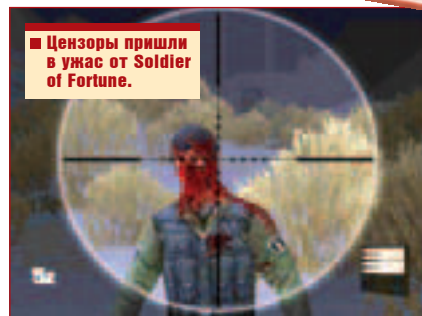
Ричард Гэрриот (Richard Garriott), он же Лорд Бритиш, неожиданно для всех уволился из компании **Origin**. Геймеры ждали от него **Ultima 9**, однако он решил завязать с этим фэнтези-миром. Его право. Компания **Yahoo!** поимела крупные проблемы. Всю весну ее адвокаты практически не вылезали из зала суда. Причина — на онлайн-аукционах Yahoo! без стыда и совести продавали пиратские копии игр. Суд признал правоту истцов — игровых издательств **Electronic Arts**, **Sega** и **Nintendo**. Нелегальные аукционы были немедленно закрыты. Так



■ Лорд Бритиш специализируется на создании миров.



■ Этой игрой Ромеро обманул всех, включая себя.



■ Цензоры пришли в ужас от Soldier of Fortune.

впервые в истории был наказан онлайн-продавец. В конце марта ушел «на золото» до сих пор многими любимый шутер **Soldier of Fortune**, созданный на движке **Quake II**. **Activision** выпустила игру в двух версиях — нормальной и урезанной, откуда выбросили кровь и страдания. Тем не менее, это не помешало Soldier of Fortune получить титул «самой

жесточкой компьютерной игры 2000 года». Фонтаны крови и отлетающие конечности вызвали гнев пуритан и даже запрет на продажу в нескольких странах. Тогда же в печать ушел главный долгострой 1990-х **Daikatana**. **Джон Ромеро** (John Romero) уверял во всех интервью, что создал свою лучшую игру. Геймеры истекали слюной в предвкушении экшен-пиршества. Какой же облом ждал нас всех!

АТУ ИХ, АТУ!



■ В преступлении, совершенном Карнилом, обвинили игры...

Завершился судебный процесс, который в течение трех лет держал в напряжении всю игровую индустрию. Все началось с трагического инцидента: 1 декабря 1997 года четырнадцатилетний школьник из Кентукки **Майкл Карнил** (Michael Carneal) устроил пальбу в школе. Он успел убить трех девочек, прежде чем его повязали. Вскоре выяснилось, что Майкл был горячим фанатом таких игр, как **Doom**, **Quake** и **Mortal Kombat**. Несмотря на то, что в ходе следствия Карнилу признали невменяемым, это не помешало родителям погибших девочек подать иск сразу к нескольким компаниям-издателям.



■ BFG детям не игрушка! И пингвинам тоже.

Весной 2000 года судья **Эдвард Джонстоун** (Edward Johnstone), осудив жестокость, демонстрируемую в вышеуказанных играх, все-таки отклонил иск. Свое решение он мотивировал невменяемостью Карнилу.

Кстати, вскоре свет увидела книга «Перестаньте учить наших детей убивать», посвященная опасности, которую несут видеоигры. Парадоксально, но написал ее **Дэвид Гроссман** (David Grossman), лейтенант армии США.



WWW.GTEXPO.RU

ВЫСТАВКА
РОССИЯ, МОСКВА
ИЮНЬ 2005

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ, ЗВОНИТЕ! +7 (095) 080-9542

СТРАНА
ИГР

ПРОВОДИТЕЛЬ

Игры

RE: анимация

ИМАНУА Mobit

МИР
ФАНАСТУРИ

ЛУЧШИЕ
ПОДРАСТЕРЖАНИЕ
ИГРЫ

game
.exe

c•news

Мир ПК

computerworld

А
ИЗДАТЕЛЬСТВО
ИЗДАТЕЛЬСТВО

For-Expo Ltd.
ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ

NOVEX
ИЗДАТЕЛЬСТВО ИГР

РЕДАКЦИЯ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА СОДЕРЖАНИЕ ОТВЕТОВ НА ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ.

На письма отвечал Даниил Леви

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция «PC ИГР». Решил вам написать вот по какому поводу. Недавно делал очередной рейд за новыми игрушками. В магазине, где я обычно покупаю диски, увидел целую серию игр под названием «100 золотых игр». Коробки с этими дисками украшал очень знакомый значок... Ваш кулер! Тот самый, что украшает обложку каждого номера. Вот я и решил прислать вам копию обложки игры из этой серии. Думаю, вам будет интересно. С одной стороны, это конечно плохо, что они используют чужие значки. Но с другой стороны - это ведь признак популярности. Заметьте, они выбрали именно ваш знак, а никакой-нибудь другой. А ведь это кое о чем говорит.

[anti]cheater

Привет, античитер! Спасибо тебе за то, что помогаешь находить недобросовестных дядечек, пользующихся защищенной в общем-то законом символикой. Мы, конечно, не жадные, но такой наглости не ожидали. Как только будем в Архангельске, свяжемся с тобой и вместе сходим в этот магазин. Поговорить. По понятиям. С собой обязательно возьмем Семена - он пойдет принимать на себя главный удар вражеских сил. Вот тогда-то и посмотрим, кто прав.



Эта мадемуазель меня почти «достала». Сначала взяла автограф на «Дне Читателя», затем вступила в одностороннюю переписку по электронной почте и каким-то неведомым образом узнала номер моей аськи. И вот, разбирая очередную кучу писем, вижу на конверте ее фамилию. Аня, ты своего добилась - твоё письмо опубликовано в журнале. Остальные мотайте на ус - настойчивость в разы повышает вероятность попадания в рубрику. P.S. Коллеги, я умоляю, не давайте ей номер моего мобильного!

Здравствуй, глубокоуважаемая редакция глубокоуважаемого журнала «PC ИГРЫ»! Сначала немного о себе: мне 11 лет (правда, немного?). У меня в городе уже вовсю продаются *Half-Life 2* и *GTA: San Andreas* на PC, а в интернете есть читы на *San Andreas*. Это удивительно или нет? На компе у меня стоит *Millenium special millenium edition* и нет DVD-привода. От руки пишу, потому что в принтере закончились все чернила.

«Путеводитель» у нас в городе не продается. Я буду вам очень благодарен, если вы ответите на мои вопросы:

- 1) Как узнать оперативную память своего компьютера?
- 2) Стоит ли покупать консоль *SEGA 2*?
- 3) Почему, когда я запускаю любую демо-версию с вашего CD, то всегда приходит сообщение: «Программа... вызвала ошибку...exe. Если ошибка будет повторяться, попробуйте перезагрузить компьютер»?
- 4) Мне стыдно... Мне стыдно. Мне стыдно! Мне стыдно!!! Я не знаю чить и как с ними общаться к игре *Doom 2*. Успокойте меня читателями!
- 5) Сколько к вам приходит писем каждый месяц?
- 6) Могли бы вы на CD выложить лицо *Sam'a*, пригодное для обработки в Photo-shop?

Петеркин Виталий



Привет и тебе от дважды глубокоуважаемой редакции!

На самом деле, 11 лет - это очень даже мало. Весьма определяющий возраст. И вообще, ты, как я посмотрю, парень довольно-таки развитый и умеешь удивить. Особенно новостью о *Millenium special millenium edition* и *GTA SA* на PC. Об операции ничего не скажу - видимо, рабы Гейтса специально для тебя ваяли, а вот о *GTA* промолчать не могу. Мне кажется, тебя пытаются надурить. *GTA SA* на PC не выходила. И ничего в этом удивительного нет. А теперь будь нам очень благодарен:

- 1) Вопрос к железячникам. Мы - журнал о компьютерных играх, это не наш профиль.
- 2) Ты что? Ни в коем случае. Бери только *Dandy* - это куда современнее и намного дешевле. «PC ИГРЫ» рекомендуют.

3) Давай подумаем вместе: если пришло сообщение «Программа... вызвала ошибку...», то, вероятно, программа действительно вызвала ошибку. Перезагружаться пробовал?

4) Успокаивают читателями у нас в соседней комнате. Спрашивай Анатолия Норенко.

5) Лично мне в Новоосино порой не приходит ни одного. Так, спам всякий валится в ящик, да и только.

6) Боюсь, лицо Сэма обработать тебе не удастся - он сам тебя так обработает, что мало не покажется. Не веришь? Приезжай в гости!

Здорово, рабочие кадры «PC ИГР». Пишу, потому что хотел сделать вам приятное и поблагодарить за шедевр всех времен и народов, журнал «PC ИГРЫ», за то, что вы есть. А еще хочу попросить сделать в каком-нибудь ближайшем номере постер игры *S.T.A.L.K.E.R.* и, если не жалко, наклейку из *S.T.A.L.K.E.R.*

P.S. Я не прошу помещать эту галиматью в журнале, но прошу исполнить мою просьбу. Можно, конечно, и часть просьбы, но лучше всю. Заранее спасибо!

DUTIK



Здравствуй, DUTIK (это от слова «дуть»? Тогда все понятно). Ты очевидно, хоть и не рабочий, но кадр еще тот. Нарисовать на письме в игровой журнал эмблему группы *Rammstein* - это ведь догадаться надо было.

За благодарности спасибо. Наш виртуальный *Eddy v2.0* едва не расплавился от тщеславия. Говорит, мол, «PC ИГРЫ» - его рук работа. Врет, конечно, у него это вранье в программном коде заложено. Такая профессия, понимаешь ли.

Со *S.T.A.L.K.E.R.* мы, не волнуясь, разберемся. Как только наши украинские друзья наконец выпустят многострадальный проект, будет тебе и постер, и наклейка, и чай с пряниками... А пока в Украине заняты немного другим делом. Не до игр им.

P.S. Понимаешь ли, в чем дело. Вся соль рубрики «Почта» состоит в опубликовании разного рода галиматьи. И, знаешь, что удивительно, - всем очень нравится.



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА



НЕ УМЕЮ ЧИТАТЬ

Подскажите, что делать, если у меня не читается DVD?



ОТВЕЧАЮТ ВСЕЗНАЮЩИЕ ЧИТАТЕЛИ

Если живешь в Москве, приезжай в редакцию по адресу Дмитровский переулок, дом 4, строение 2 – диск поменяют на рабочий. Если не в Москве – пиши в редакцию письмо, тебе вышлют новый DVD.



ХОЧУ БОЛЬШЕ ДЕМОК

Почему вы выкладываете на диск те же демки, что и «Страна Игр»?



ОТВЕЧАЕТ СЕМЕН ЧИРИКОВ

Какие выпускают разработчики, такие и кладем. Потому что те же.

ВНИМАНИЕ!!!

Теперь на форуме нашего журнала (на сайте www.gameland.ru) ты можешь пообщаться с разработчиками лучших отечественных проектов. Узнай о долгожданном проекте все подробности раньше других!!!



МОДИФИЦИРОВАННЫЕ РЕЦЕНЗИИ

Бывает, что моды лучше самих игр, для которых они созданы. Почему вы не пишете на них отзывы?



ОТВЕЧАЕТ ДАНИИЛ ЛЕВИ

Большинство читателей не имеют возможности скачать/купить эти моды.



ХОЧУ ПРИЗ

Какова вероятность победить в конкурсе?



ОТВЕЧАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Вероятность победы в конкурсе обратно пропорциональна числу участников и прямо пропорциональна качеству конкурсной работы.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Пишет вам преданный читатель из славного города Воронеж. Я считаю, что ваш журнал – это лучшее, что на данный момент есть на российском рынке. Так как «РС ИГРЫ» мне очень нравятся, я сочинил стихотворение:

«РС ИГРЫ», «РС ИГРЫ», «РС ИГРЫ»
лучше всех,
это знает, это знает даже ламер и морпех!
Почему же, почему же вы
прекраснее других?
Потому что, потому что про вас знает
даже псих!

Рубрик очень много – не пересчитать!
Это плюс огромный, надо понимать.
Все информативно, просто высший класс!
И за это геймеры очень любят вас!

Ваш журнал прекрасен!
Об этом спору нет!
Посылаю вам я
Радости привет!

RamZez, jokers@yandex.ru



Привет, Рамзес (первый, второй?). Прочитали мы твоё стихотворение – глубоко, спору нет. Прямо-таки за душу берет. Нет, правда – очень приятно. Особенно вот это: «Это знает, это знает даже ламер и морпех». Суть всего журнала в одной фразе, браво! Женя Малеев распечатал эту строчку крупным шрифтом и повесил у себя над компьютером. Теперь всем гостям хвастается – говорит, сам сочинил. Мне кажется, тебе стоит попробовать себя

в литературе. Кто знает, может, в тебе спит второй Блок или, чего уж там, сразу Пушкин. Только разберись сначала со стихотворными размерами – а то каша какая-то получается.

Физкульт! Привет, уважаемая, дорогая, любимая редакция любимого и правильного журнала о компьютерных играх – «РС ИГРЫ». Хочу поблагодарить Вас за то, что вы есть. Вы, на самом деле, создали очень полезный и приятный на запах журнал. Лично мне все нравится в вашем журнале, особенно как вы относитесь к читателю. Я понимаю, что тяжела ваша профессия, что нет времени на семью, что нет времени даже на себя. Так вот, я обращаюсь ко всем геймерам: «Господа геймеры, давайте скинемся на новые джинсы главреду». Дело в том, что в рубрике "Editorial" он был запечатлен с дырочкой на штанах (на правой ноге, внизу). Мне вас, господин Gerokunst, очень жалко, честно.

SergaFan



Хэлло, Серьга! К читателю, ты прав, мы относимся хорошо. То так отнесемся, то вот так вот попробуем. Недавно, к примеру, подали в типографию заказ на обработку пачек с журналами сильнодействующими ароматизаторами. 15-ый номер стал клубничным, следующий будет банановым. Говорят, это почти не вредно для здоровья читателей. А насчет джинс нашего главреда ты зря – это ведь мода такая, главредская. Да и вообще, как ты смеешь говорить ТАКОЕ про самого-самого главного? Правила этикета диктуют другое – промолчать, сделав вид, будто и не заметил.



День добрый, редакция «РС ИГР»! У меня есть несколько наболевших вопросов к вам:

- 1) Мне сейчас 13 лет. Теоретически возможно, чтобы я писал тексты? Если вы скажите, что я сначала должен написать примеры, а потом просить, то знайте, это не моя вина. У меня комп на апгрейде!
- 2) Авторы текстов сами выбирают игры, про которые будут писать или им говорят редакторы? Если говорят, что писать, то они сами покупают игры для тестирования или вы им даете?
- 3) Почему в оглавлении не печатают имена авторов? Место там можно найти!
- 4) Они получают зарплату? Или работают для себя?
- 5) Зачем нужна тест группа?

С наилучшими пожеланиями,
Дмитрий Рыбин

Диман, доброго времени суток! С удовольствием отвечу на твои каверзные вопросы:

- 1) Теоретически – да. Практически – скорее всего, нет. Сам подумай – мы ведь не будем переносить сдачу журнала только из-за того, что у тебя на апгрейде компьютер. Да и с пунктуацией у тебя, честно говоря, есть проблемы. Извини.
- 2) В основном редакторы, но в «Кодексе чести правильного автора» на каждой странице жирным шрифтом написано: «Инициативный автор – хороший автор».
- 3) А еще место можно найти в «Теме номера». Хорошо, в следующем номере список всех авторов будет там. Вместо статьи.
- 4) Все мы тут работаем только за «спасибо». Творческие личности в деньгах не нуждаются.
- 5) На ней мы тестируем новые фишки. Например, заставляем литрами пить фруктовый biokey, часами нюхать новый аромат журнала или подолгу общаться в неугомонным Eddy v2.0. Кому-то это даже нравится.

Здравствуйте, дорогая редакция. Меня зовут Света. Пишу я по поводу конкурсов. Я блондинка и отлично знаю, что я глупая, но я читаю ваш журнал с первого номера, и мне бы очень хотелось что-нибудь выиграть. Но, вот ведь беда, я не знаю ответов на половину вопросов. Вы задаете такие сложные вопросы, чтобы не выиграла ни одна блондинка. Почему вы нас не любите, что мы сделали плохого? Да, кстати, если вам интересно во что играем мы блондинки, то я отвечаю, что лично я играю в *Star Wars: K.O.T.O.R.* и «Космические Рейнджеры 2», а не в *The Sims 2*, как вы, наверное, подумали. Всех целую.

Svetka Blandinka

Светочка, не расстраивайся. Очевидно, ответственный за конкурсы – Женя Малеев – отчего-то сильно не любит блондинок, а потому постоянно зада-



ет такие неблондиночные вопросы. Но ты не переживай. Стоит лишь покрасить волосы, превратиться в жгучую брюнетку, и все в этой жизни обязательно получится. Дерзай!

Дорогие «РС ИГРЫ», пишу вам из далекой-далекой галактики под названием Siberia. Очень нравится ваш журнал, большой и толстый, он на редкость содержателен. Одним словом, просто excellent. Осмелюсь заметить, что ваш perfect журнал очень favorite у нас в Siberia. Ho, sorry, если сказал вам что-то лестное.

Играю я только в лучшие игры, но не буду перечислять их, because вы сами знаете, что это за игры. Ho always есть одно «но» – я испытываю слабость перед классикой и думаю, что вы сможете меня understand. Интересы в игровом мире у меня разносторонние или лучше сказать разножанровые, хотя в больше всего я люблю FPS и 3D Action. Не так давно меня больше всего впечатлил такой игровой проект, как *Star Wars: Battlefront*. На самом деле, я очень уважаю игры, в названиях которых стоят слова Star Wars. Началось все с того дня, когда я посмотрел фильм *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*. Мне like этот фильм. Ho потом я поиграл в игру по мотивам и все – *Gitler Caput*. У меня просто поехала крыша – shock. Я стал большим фанатом Star Wars. Вот и сказочки конец, а кто не слушал... Тому Dарт Vader башню проломит!

Перейдем к вопросу, мучающему меня уже давно. Знаете ли вы о существовании такой игры, как *Star Wars: Obi Wan*? Если знаете, то подскажите, где ее можно достать.

Aller

Ух, я просто hate Звездные Войны. Этот awful Дарт Вейдер, откровенно говоря, уже достал. И тут о нем расскажут, и здесь его покажут. Тоже мне superstar, звезда Голливуда. Один западный игровой портал по моему запросу "star wars" выдал ТАКОЕ quantity тайтлов, что я едва с ума не сошел. Это ведь incredible. Представляешь, сколько money корыстные developers «срубили» на famous вселенной? Кстати, мой сибирский friend, вынужден сообщить тебе одну not pleasant новость. Так сильно ожидаемый тобой проект *Star Wars: Obi Wan* is closed. Ха-ха!

Здравствуй, уважаемая редакция! Далее я хочу внести свое мнение в спор о пиратстве. Да, я знаю, что это уже вас достало, но тем не менее... Мы привыкли видеть пиратов злыми дядьками, нагло тырящими сырые версии потенциальных и не очень хитов, упаковывающими дешевые болванки в не менее дешевые коробки, а затем лыбющимися и говорящими: «Ну и че, что сегодня 30 ноября 2004 года? *Doom 3* еще вчера вышел». Таким, конечно же, бой. Отойдешь в сторону от палатки, а какой-то Вася идет и покупает эту игру. Да, плохо, но Вася не читает «РС ИГРЫ», что с него взять?

А вот другая ситуация: совсем недавно вышел всеми заочно любимый *Half-Life 2*. Я взял денег, зашел в магазин. А там – версия от SoftClub по цене 780 р. Ни единого слова по-русски. Кушайте на здоровье! Прямотаки хочется сказать: «Обожритесь, но только мы вам ничего не дадим!». В это время на соседнем стенде лежит версия на 2 CD с русской (!!!) озвучкой по цене 190 р. Работает. Это у пиратов. Выводы делать будем? Поч-

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



2 CD с каждым номером

ЧИТАЙ В ФЕВРАЛЕ:

ИГРЫ

World of Warcraft.

Blizzard старательно вылизала игру до равномерного идеального блеска. Нам остается только восторженно щуриться

LOTR: The Battle For Middle-Earth. Батальные сцены из фильма "Властелин колец" вошли в историю кинематографа. В игре они такие же.

ПРАВДА ЖИЗНИ

ИГРЫ: ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ К СЕКСУАЛЬНЫМ.

Есть гипотеза, что если девушка злится, видя тебя за монитором, дело не в тебе и не в играх. Дело в ее нереализованных фантазиях, амбициях, мечтах...

ЖЕЛЕЗО

Тест: DVD-накопители. Читают и пишут, чего же боле.



(game)land

ти в четыре раза дешевле, на родном языке, не требует интернета. Конечно, там нет **CS: Source** и **Half-Life**, но **CS** я купил месяц назад, а **HL** мне и не нужен вовсе. Я купил пиратский диск и нисколько об этом не жалею. Вот если бы **SoftClub** сделал нормальную локализацию, я бы еще подумал, но то, что сделали они, локализацией назвать трудно. Мне, если честно, пришлось поверить в то, что есть «порядочные пираты» (мне тоже в глубине души смешно). Неужели украсть версию игры и перевести ее на русский язык легче, чем сделать тоже самое, но легально? Если смотреть на все это «стандартным взглядом», то я плохой из-за того, что получил желаемое. «Неизвестный локализатор» (вот как их теперь называют) плохой, так как дал мне желаемое, а кто-то третий хороший! Да, он сделал все криво, но по правилам. На этом закончу.

Алексей aka 9th Hunter



На фоне посланий типа «А-а-а, вы крутой журнал!» или «Побольше бы демок на диске, иначе всем капец!» читать такие письма приятно. Алексей, так держать.

Затронутая тобой тема весьма актуальна и заслуживает пристального внимания. Объяснять, почему у нас складывается такая ситуация с пиратством, не стану. А вот укоротить **Soft Club** из-за не понравившейся тебе версии **Half-Life 2** не надо. Ребята делают многое для развития нормального игрового рынка в России.

Кстати, ты никогда не замечал, что в этой стране действительно легче украсть, чем сделать что-то легально? И вообще, давайте продолжим обсуждение темы пиратства. Жду от вас умных мыслей, о великие читатели!



Даниил, здравствуйте! Пишет вам Анна. Помните, на «Дне Читателя» вы мне сказали, что первый номер «РС ИГР» есть у вас в редакции. Так вот, я решила сначала в редакцию позвонить. Открываю сентябрьский номер и вижу - звонить можно в среду с 11 до 17. Звоню в 11:40 и слышу - «Неправильно набран номер». Звоню в 14:30 - «Данный абонент временно не обслуживается». И так весь день! Я была расстроена... Почему мне не удалось дозвониться?

Юнгман Анна



Аня, здравствуйте! Пишет вам Даниил. Помню, на «Дне Читателя» ко мне кто-то подходил и что-то спрашивал. Это были Вы? Надо же, вот ведь встреча... А я, было, думал, что никогда больше вас не увижу. Спасибо большое за то, что прислали нам лошадь. Пусть и нарисованную. Телефон же у нас не работает из-за обилия ваших звонков. Обидно, конечно, но ничего тут не поделаешь. Так вот, первый номер «РС ИГР» у нас действительно есть, но мы его никому просто так не отдадим. Участвуйте в конкурсах. Вот так.

Здравствуйте, уважаемая редакция и лично Дмитрий Голубничий. Давно собирался вам что-нибудь эдакое намылить, в смысле письмо отправить. Я - ваш давний читатель и заметил, что во многих номерах приветствие пишет сам главный редактор, **Gerokunst**. Так вот, очень интересно узнать, что же на самом деле значит "Gerokunst"? Читатели должны знать значение ника главного редактора их обожаемого журнала! Второй вопрос - Дмитрий, ты зимой и летом носишь эти ботинки, в простонародье именуемые «гриндерсами»? У меня у самого были такие, нравились, ага. Но однажды мы опаздывали на электричку после института и пришлось бежать... Ты сам в них бегать не пробовал? После этого случая я выкинул их в кладовку и беззастенчиво полюбил кроссовки. Кстати, а кто написал саундтрек к **Deus Ex**? Я уже отчаялся найти инфу по этой музыке. Какие композиции! Несколько лет назад я играл в **Deus Ex** днями и ночами, игра действительно зацепила меня. Вот сейчас можно сказать, что графика уже не та, анимация вообще деревянная, но сюжет, атмосфера, киберпанковские ощущения! Я уверен, - фанатов у **Deus Ex** не меньше, чем у **Fallout**. Ну, пора и заканчивать. Я пишу вам под неповторимые творения Akira Yamaoka и Mary Elizabeth McGlynn. Тот, кто не слушал, очень многое потерял, а терять что-то в этой короткой жизни ни в коем случае нельзя. Удачи, успехов, держите марку!

Rikosretort



Отвечает тот самый Менхауз... тыфу, **gerokunst**:

Приветствую тебя, достопочтеннейший. Естественно, крайне приятно испытывать столь пристальное внимание юного отрока к моей скромной персоне, однако Вы, молодой человек, вторгаетесь в зону недозванного, ибо просите меня открыть тайну, которая мне не принадлежит. История ника "gerokunst" уходит своими корнями так глубоко, что ни в сказке сказать, ни на принтере напечатать. Однажды, в холодную зимнюю пору, сажу за решеткой, в темнице сырой... О нет!! Молчу, молчу...

Что же касается моих сапогов-скороходов, то, попрошу заметить, я их носил не только «зимой и летом», но и «весной и осенью» на протяжении весьма длительного отрезка времени. И ходил я в них, и бегал, и прыгать приходилось, и спать даже иногда. Но... Время течет неумолимо, и, боюсь, в самом скором времени придется и мне (как и тебе, о несчастнейший из несчастнейших) беззастенчиво полюбить кроссовки, ибо верные мои «гриндерсы», судя по всему, отбросили, как говорится в народе, лапти. А музыку к незабвенной **Deus Ex** написал талантище Алекс Брандон (Alex Brandon). Он же, между прочим, занимался созданием музыкального оформления для **Unreal**, **Unreal Tournament** и других проектов. А у тебя неплохой вкус, музыкальный ты наш.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА.....

Цена подписки на 20% ниже, чем в розничной продаже!

Доставка за счет издателя

Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ.....

Вы гарантированно получите все номера журнала

Цена стабильна на весь период заказа,

даже при повышении цены в розничной продаже.

Единая цена по всей России

СЕРВИС.....

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.

Заказ оформляется с любого месяца.

Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером

Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Бесплатный телефон
по всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС,
Билайн, Мегафон)

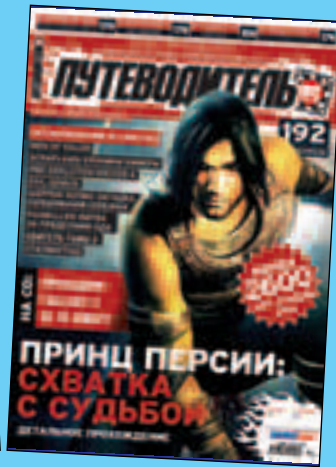
**Закажи журнал
в редакции
и сэкономишь деньги**

Стоимость заказа на «РС ИГРЫ» + 3 CD или DVD



110р	за номер (экономия 30 руб.*)
660р	за 6 месяцев (экономия 180 руб.*)
1188р	за 12 месяцев (экономия 492 руб.*)

Стоимость заказа на комплект «РС ИГРЫ» + «Путеводитель: РС ИГРЫ»



540р	комплект на 3 месяца (экономия 300 руб.*)
1020р	комплект на 6 месяцев (экономия 600 руб.*)
1920р	комплект на 12 месяцев (экономия 1440 руб.*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

**По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, Билайн, Мегафон.
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru**

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

- ☐ на журнал РС ИГРЫ + 3 CD
☐ на журнал РС ИГРЫ + DVD
☐ на комплект РС ИГРЫ+3CD + Путеводитель: РС ИГРЫ
☐ на комплект РС ИГРЫ+DVD + Путеводитель: РС ИГРЫ

на ☐ месяцев
начиная с _____ 2005 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир _____

Квитанция

Кассир _____

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО	Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с №	40702810700010298407	
к/с №	30101810300000000545	
БИК	044525545	КПП - 772901001
Платательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ »		
с _____ 2005 г.		
Ф.И.О. _____		
Подпись платателя _____		

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО	Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с №	40702810700010298407	
к/с №	30101810300000000545	
БИК	044525545	КПП - 772901001
Платательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ »		
с _____ 2005 г.		
Ф.И.О. _____		
Подпись платателя _____		

«Торный Вперед»

ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД

Этот юнга перепутал крюйс-брамсель с грот-трюмсеlem! Тысяча чертей! Мы выбросили его за борт, ха! Понаберут курей на флот! Аргх! Но у тебя есть шанс не повторить его судьбу. Черт, да я сделаю из тебя настоящего морского волка! Только хорошенько напряги мозги, когда мой боцман будет задавать тебе вопросы, не то отправишься следом – на корм морскому дьяволу!

А если ты окажешься и впрямь лучше всех, я подарю тебе свою **адмиральскую шляпу**, коллекцию из 10 лучших фильмов о пиратах и морских приключениях и бесценный экземпляр «**Корсаров 3**» с автографами разработчиков. Еще **двух** юнг мы определим в ученики к боцману, нагрузив их коллекцией из 7 морских игр от «**Акеллы**» и «Корсарами 3» в придачу. Оставшихся **пятерых** отдадим в подмастерья к судовому плотнику; для них у него также припасены версии «Корсаров 3». Тебе все ясно? Паруса па-ад-нять! Полный... что? Ах, да – полный впер-р-ред!

БОЦМАН ЖДЕТ!

Пиши ему по электронному адресу sail_ho@pc-games.ru. Не перепутай, иначе скормлю акулам! Можешь отправить обычное письмо по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «**РС ИГРЫ**» – гарантируем, оно дождется морского волка в редакции. Если же тебя не укачивает на суше, приходи с ответами в редакцию ногами. Нас можно найти по адресу: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2.

Вопросы

1. В каком веке по сюжету проходят события фильма «Пираты Карибского моря: Проклятие Черной жемчужины»?

- В XV веке
- В XVI веке
- В XVII веке
- В XVIII веке

2. Кто из этих мореплавателей первым совершил кругосветное путешествие, вернувшись живым в порт отплытия?

- португалец Фернан Магеллан
- испанец Альваро Мендана де Нейра
- англичанин Фрэнсис Дрейк
- француз Дюмон Дюрвиль

3. На каком из этих кораблей Христофор Колумб вернулся в Кастилию после своей первой экспедиции?

- «Санта-Мария»
- «Сан-Хосе»
- «Пинта»
- «Нинья»

4. Путь из Западной Европы в Индию вокруг Южной Африки открыл

- португалец Васко де Гама
- англичанин Уильям Дампир
- испанец Луис Ваэс де Торрес
- испанец Алонсо де Охеда

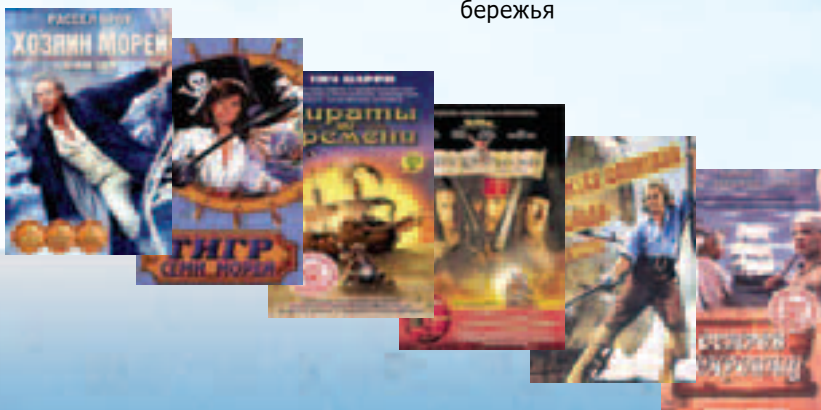


5. Пиратов, занимавшихся военным грабежом только неприятельских судов, называли:

- флибустьерами
- каперами
- буканьерами
- морскими разбойниками

6. Изначально словом «корсар» называли

- морских разбойников Северной Африки
- флибустьеров Карибского бассейна
- пиратов древней Киликии
- разбойников с Китайского побережья





Читатель! Ты еще помнишь, что мы должны тебе результаты конкурса SMS? Твои настойчивые звонки в редакцию нам тоже никак не дают забыть об этом. А еще мы выяснили, что самыми популярными вопросами читателей являются «как у любимой редакции дела?», «сколько мы получаем денег?» и «много ли мы выпиваем кофе за день?»

Отвечаем: «Дела у нас особенно хорошо, когда, наконец, подходит день зарплаты, и котелок еще достаточно варит, несмотря на декалитры выпитого кофе, чтобы осознать сей замечательный ежемесячный факт».

ТРИ ЛУЧШИХ ВОПРОСА

А вот годовую подписку на «РС ИГРЫ» и любую игру на выбор из тех, что вышли за последний год, получают авторы следующих трех – лучших, на наш скромный взгляд – вопросов:

ВОПРОС ГОЛУБНИЧЕМУ: «Почему так мало игр, герои которых с усами?»

Ответ: «Неправда! Игр, героини которых с усами, гораздо меньше!»



СКОРО ЮБИЛЕЙ



КУДА ПРОПАЛ ТОРИК

Мы никогда не врем, дабы ты знал. Мы просто иногда не говорим сами о том, о чем нас не спрашивают. И лучший вопрос, по мнению всей редакции, заставил Диму Голубничего открыть тебе последнюю страшную тайну. Наш боевой товарищ **Святослав Торик** пал жертвой расчетов экономической эффективности. В смысле, не так чтобы совсем пал, – не из того теста сделан, ага – но подкосило его здорово. Посему в журнале он пока появляется в ограниченном формате – копит силы и здоровье для будущих свершений. А вопрос был: «Геро-кунст, если сравнить годовую экономическую эффективность «РС ИГР» и двух индийских слонов, кто из них будет быстрее съеден жадными Eddy и Sem4'ом?». Ответ гражданина главреда: «А ты думаешь, куда пропал Торик?»

Друг! Сиди на стуле крепче. МЕГА-раритетный **пилотный номер** журнала с автографами всей редакции – ТВОЙ!



Вопрос Малееву: «Ночью мне снятся джунгли, рация и вертолет. Что делать?»

Ответ: «Ну-ка, ну-ка! А вертолет – это такая «блоха» цвета хаки с черными звездами по бортам? Ага... Congratulations, comrade! Следующая остановка – «эти чертовы летучие мыши!»



Вопрос Лухту: «Чтобы ты хотел больше: супер-девушку или супер-РС?»

Ответ: «Зачем мне супер-девушка? Зачем мне супер-РС? Тут Недосекина за таким компьютером сидит...»



ПЕРВЫЕ НОМЕРА КОМУ

А еще каждый сотрудник редакции отобрал лучший, по его мнению вопрос, адресованный ему лично. И автору этого вопроса в редакции уже приготовлен раритетный **первый номер «РС ИГР»** с автографами всей редакции.

ОТ ГЛАВРЕДА

За полное разоблачение коварных планов в вопросе: «Голубничий, это правда, что ты мутант, создающий «РС ИГРы» для захвата власти?» Ответ: Пожалуйста, не говори об этом никому еще пару месяцев! Потом уже будет поздно. Министром внешней разведки будешь?»

ОТ САМОГО

Нет, не от главреда – от Торика. Лучший, по его мнению вопрос ему, звучал как: «А где сейчас находятся геймеры, критиковавшие ваш журнал?». Слава честно ответил: «На почте, оформляют подписку». Да! Мы забыли сказать тебе, что со следующего месяца переводим в отдел подписки Злобного Sem4. Уж больно хорошо он рекомендовал себя в качестве внештатного сотрудника сего подразделения...

ОТ СНЕЖНОЙ

За лучший психоанализ. **Вопрос:** «Лиза, помните ли вы свою первую любовь? А игру? Они похожи?» **Ответ:** «Я не помню, как называлась первая компьютерная игра. Это было очень давно, когда я была маленькой, играла у сестры на работе. Помню, что было много коридоров и дверей, за которыми всегда были какие-то гады мужского пола. Я их беспощадно убивала. Все остальное как в тумане. Что касается первой любви, то процесс был очень похож на отстрел гадов мужского пола из моей первой игры. Кровь-любовь и все такое!»



У нас пока нет имен победителей, так как все они скрыты за номерами мобильных телефонов. Но это ничего! Мы все равно со всеми свяжемся и разошлем призы. Так что, жди звонка!

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ



от создателей

ЖАКЕР

★ Тесты

Открытый тест: HDD MP3-плееры
Готовые системные блоки до \$900
Deathmatch-тест: интегрированный звук против PCI и внешнего
Огромные жесткие диски
Мощные блоки питания
Оверклокерская память

★ Инфо

Мелочи железа
Эволюция гибких магнитных носителей
Технология современной связи
FAQ

★ Практика

Разгон на оверклокерской матери
Ремонт CRT-монитора
Моггинг: часы из винта

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ
ДИСКОМ С ЛУЧШИМ СОФТОМ



И НЕ ЗАБУДЬ:
ТВОЯ МАМА
БУДЕТ В ШОКЕ!

АКЦИЯ



Алло! Мы ищем
ТАЛАНТЫ!

ЧТО ТАКОЕ ГЕЙМДИЗАЙН?

Если ты любишь игры и способен влегкую отличить платформер от экшена или адвенчуру от ролевой игры, полагаясь при этом на одну лишь игровую механику, если слова «баланс» и «играбельность» для тебя не пустой звук, а предмет серьезно задуматься – тебе определенно сюда. «РС ИГРЫ» ищут талантливых гейм-дизайнеров, способных доказать свой статус не только словом, но и делом. Это пятая и последняя номинация в акции «АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!». Уже совсем скоро – с 1 по 3 апреля в Москве пройдет третья Конференция разработчиков компьютерных игр (КРИ 2005), и у тебя есть шанс принять в ней полноценное участие. Тебе интересно?



Спонсор номинации – компания IRU (www.iru.ru)

ЕСТЬ СВОЙ ПРОЕКТ?

Кроме того, мы готовы оценить уровень твоей игры (или дополнения), если у тебя уже есть, что показывать. И если компетентное жюри, состоящее из представителей индустрии, решит, что твой проект и впрямь хорош, мы готовы предоставить тебе отдельный стенд на Ярмарке Проектов КРИ 2005 с тем, чтобы ты смог продемонстрировать свой труд буквально всем российским издателям и будущим коллегам по цеху. Присылай нам демо-версию и другие материалы по своему проекту до 20 марта 2005 года, и ты сможешь принять участие в акции.



ГОТИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Самый простой тест на твои способности – это оценка чужого труда. Жанр посложнее, например, RPG, – игра **Gothic 2**. Представь, что проект попал к тебе в руки в таком виде, и тебе решать, что в нем изменить, убрать или добавить, чтобы он получился совсем идеальным с точки зрения игрового процесса. Распиши все свои идеи и мысли о том, как сделать проект лучше, на трех печатных листах формата A4 и отправляй свои про-

фессиональные заметки нам. Мы вместе с компетентным жюри, куда входят представители компаний «1С», «Акелла», KrankX Productions, Nival Interactive, Targem и G5 Software, выберем из всех работ самую лучшую, автор которой наиболее аргументировано и по делу оценит «Готику 2» с точки зрения игрового процесса. И этот единственный лучший автор получит наш мегаприз – современный ноутбук **Brava 4115** от спонсора номинации геймдизайн компании IRU и возможность участия в КРИ 2005 за счет любимого журнала. **Внимание:** Работы во все номинации акции принимаются строго до 20 марта 2005 года!

КУДА ПИСАТЬ

Свои работы ты можешь отправить нам тремя способами. Первый – прислать их по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ». Второй – лично принести в редакцию (адрес: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2). Третий вариант – выложить работу где-нибудь на просторах интернета, а нам прислать ссылку на адрес talents@pc-games.ru (важно, чтобы ссылка работала хотя бы неделю). Как только мы скачаем ее – напишем. Обращаем твоё внимание, что, соглашаясь с условиями конкурса, ты даешь согласие на публикацию конкурсных работ в журнале или на диске.



КОНКУРС НА ПРИЗЫ ОТ КОМПАНИИ «НОВЫЙ ДИСК»

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ КОНКУРСА И ВЫИГРАЙ ОДИН ИЗ ПРИЗОВ:

1-е место — коробки с играми «Psi-Ops. The Mindgate Conspiracy», «Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки», «The Suffering», «Рыцари Чести», «Суперсемейка» + фирменная майка PSI-OPS

2-е место — коробки с играми «Psi-Ops. The Mindgate Conspiracy», «Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки», «Суперсемейка» + фирменная майка PSI-OPS

3-е место — коробки с играми «Psi-Ops. The Mindgate Conspiracy», «Рыцари Чести» + фирменная майка PSI-OPS



1. Что из приведенного ниже не является экстрасенсорной способностью человека?

- ❶ телекинез ❷ психогенез ❸ пирокинез ❹ ясновидение

2. Сколько экстрасенсорных способностей у главного героя PSI-OPS?

- ❶ - 3 ❷ - 6 ❸ - 9 ❹ - 13

3. Первая научная организация, целью которой стало изучение парапсихологии и людей, наделенных экстрасенсорными способностями, была образована:

- ❶ в 1674 году во Франции ❷ в 1882 году в Лондоне ❸ в 1967 году в СССР ❹ в 1969 году в Америке

4. Первой локализованной зарубежной игрой, выпущенной «Новым Диском» на российский рынок, стала:

- ❶ Шизариум ❷ Worms World Party ❸ Робин Гуд. Легенда Шервуда ❹ Республика: Революция

Свои ответы ты можешь отправить нам тремя способами. Первый — прислать его на диске по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ». Второй — лично принести диск с ними в редакцию (адрес: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2). Третий вариант — прислать их нам по электронной почте psiops@pc-games.ru.

ВНИМАНИЕ! Ответы на конкурс по Psi-Ops принимаются до 23 марта 2005 года включительно!



На наших дисках ты всегда найдешь тонну самого свежего софта, демки, музыку, а также 3 видео по взлому!

ВСЕ О ВЗЛОМЕ И ЗАЩИТЕ WI-FI ТЕХНОЛОГИЙ В ЭТОМ НОМЕРЕ.

ЧИТАЙ В ФЕВРАЛЕ:

Атака на Wi-Fi

Личный опыт взлома беспроводных сетей

Вторжение в госпиталь

Реальные истории хакерских злодеяний

Разоблачение огненной лисы

Настройка скрытых возможностей браузера Firefox

Пишем профессиональную защиту

Ликбез о защите прог на Visual Basic

ЗАКОНЫ РОБОТОТЕХНИКИ

ИТОГИ



Всем, кто принял участие в конкурсе «Законы робототехники» из №01'2005, огромное спасибо, а победителям – наши поздравления!

УЛОВКА НА УЛОВКЕ

Видимо многих смутило упоминание автора слова «робот» Карела Чапека, потому как в вопросе о «первом роботе» подавляющее количество ответов было именно «в 1920 году в Чехии». На самом же деле, варианта ответа два – одна энциклопедия считает «механического флейтиста» Жака де Вокансона (1738г.) историческим фактом, остальные же первым роботом называют «парового человека» Джонни Брейнерда (1865г.). В любом случае, принимались оба этих ответа.

СЧАСТЛИВЧИКИ

Первое место – DVD-бокс **Scrapland** с автографом Американа МакГи и коллекция из пяти игр – досталось **Дмитрию Широбакину** из Москвы. На втором месте **Егорова Наталья** из Когалыма, а на третьем – **Погорелов Михаил** из Ростова-на-Дону. Поздравляем! Кроме того, еще десять jewel-версий Scrapland отправились десяти счастливым в три города: Санкт-Петербург, Новосибирск и Москву. Такая вот скудная получилась этот раз география.

ВЕРНЫЕ ОТВЕТЫ

- 1 Американ МакГи был исполнительным продюсером Scrapland.
- 2 D-Tritus может трансформироваться в 15 различных персонажей.
- 3 Корабль мэра Химеры назывался "Privateer".
- 4 Идею «трех законов» Айзеку Азимову подал Джон Кемпбелл
- 5 Первый человекоподобный робот был создан в 1865 году в Великобритании



РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Обычно конкурсы в журнале длятся полтора месяца с момента выхода номера. За это время практически во всех уголках нашей необъятной читателя успевают купить номер и ответить на вопросы. Но, тем не менее, шлейф ответов на уже закрытые конкурсы тянется из раза в раз. Вот и сегодня мы поместили в «Креатив» две работы, которые не успели к нам до закрытия конкурса «**Большой космос**». А жаль, что не успели – работы отличные! Вот, к примеру, рисунок **Малиновского Александра** из Белгорода вполне достоин был участвовать в «Большом космосе», но пришел слишком поздно. В своем письме Саша написал, что любит ролевые игры, поэтому мы из собственных запасов отправляем ему официальную локализацию «**Gothic 2**» – отличный образчик ролевого жанра. А вот пластилиновые фигурки наши читатели на моей памяти еще не лепили. Поэтому «космический рейнджер в пластилине» – работа Фандеева Георгия из **Долгопрудного** произвела в редакции настоящий фурор. Буквально каждый в редакции счел своим долгом фигурку потрогать, рассмотреть со всех сторон и даже ступить на нее как сувенир на свой рабочий стол. Это зачет, Георгий! Прими наши сердечные поздравления и набор аж из пяти игр космической тематики: «**Звездные волки**», «**Галактические Цивилизации**», «**Особь**», **Doom 3** и **Homeworld 2**.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



DVD или 2 CD
с каждым номером

ЧИТАЙ В ФЕВРАЛЕ:

Xenus: Точка кипения

Как выжить в Колумбии? Эксперты «Страны Игр» тестируют один из самых перспективных шутеров 2005 года.

Heroes of Annihilated Empires

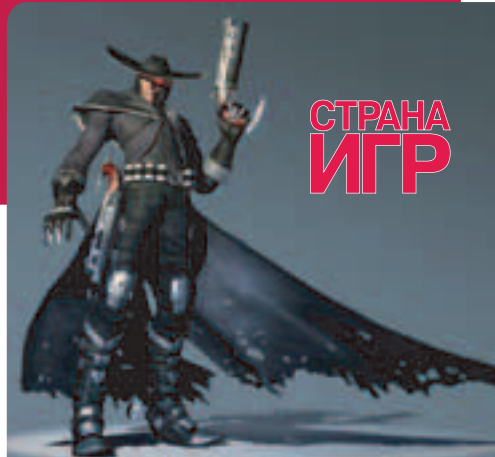
Новый проект GSC Game World – уникальная смесь RTS и RPG, сдобренная эпическим фэнтезийным сюжетом.

Killer 7

Новый смелый боевик от Capcom исследует внутренний мир убийцы-шизофреника и учит пользоваться его сверхъестественными способностями.

Resident Evil 4

Этот ужастик поднимает сериал Resident Evil на новый качественный уровень. Изменений столько, что и не перечислить в одной статье.



СТРАНА
ИГР

(game)land

Celestia 1.3.2

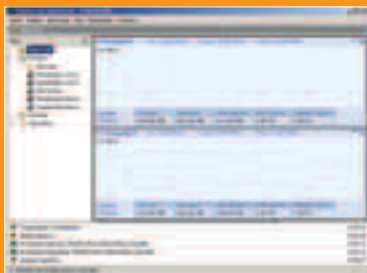
Ты когда-нибудь хотел узнать – какое оно, звездное небо, когда ты находишься не «тут», а «там», за пределами Солнечной системы, среди звезд и галактик? Перемещаться меж них быстрее скорости света, как герой классического романа Артура Кларка, и своими глазами увидеть картины далеких миров? Увы, отправить тебя туда мы пока что не в состоянии; а вот позволить увидеть сие чудное зрелище хотя бы одним глазком – это можно устроить. Установи на свой компьютер **Celestia** – этакий супер-планетарий в миниатюре. Эта небольшая программа покажет тебе звездное небо таким, каким оно и является на самом деле, когда на него смотрят не с Земли, а «сбоку» – шанс поистине уникальный, выпадавший доселе лишь немногим космическим аппаратам. Также ты сможешь совершить воаж по нашей Солнечной системе и детально рассмотреть поверхности планет и спутников.

**EF Checksum Manager 1.25**

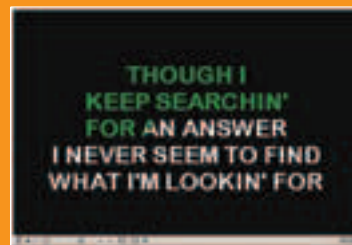
Друзья – это хорошо! Поверь мне, это классно даже когда они приходят к тебе с претензиями, что записанный вчера у тебя диск сегодня резко перестал читаться. Они все равно остаются твоими друзьями, ведь так? Тем более что проблема эта легко решается. Конечно, если был физически поврежден сам диск, мы уже ничего не сможем сделать; а вот целостность считанной с диска информации проверить можно. Для этого надо записать вместе с файлом информацию для контроля его целостности. Такая информация называется «контрольной суммой файла». Она может записываться в различных форматах (например, в популярных SFV или MD5) и содержит число, по которому можно однозначно установить, тот ли это файл или он по какой-то причине изменился. А для создания и работы с контрольными суммами файлов тебе как раз понадобится **EF Checksum Manager**.

**CommTraffic 2.1**

Трафик, трафик, трафик – все вокруг нас говорит только о трафике. Конечно, на модеме тебя это не особо заботит; ну а вдруг завтра тебе предложат подключиться к новой домашней сети с ультраскоростным интернетом, но дорогим трафиком сверх заранее оплаченного порога? Как ты понимаешь, тут-то и начинается самое интересное. Здесь необходимо иметь под рукой программу, считающую трафик в обе стороны и собирающую статистику по часам, дням, неделям и месяцам. Вот для этого и существует **CommTraffic**. Он обстоятельно распишет тебе в логах, сколько мегабайт было прокачано твоим компьютером сегодня, вчера, неделю и месяц назад, с какими сайтами, по каким протоколам и через какие порты шло общение, а также может сразу прикинуть стоимость трафика. При желании можно даже открыть «монитор» и наблюдать за скачками зубцов трафика «вживую».

**Karaoke Builder CD+G Player 2.1**

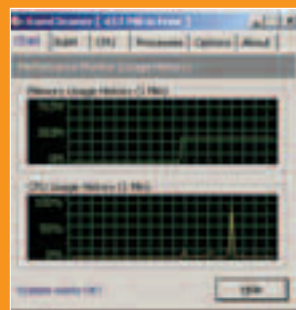
В последнее время в сети можно скачать большое количество караоке-файлов, которые не проигрываются ни **WinAmp**ом, ни **BS Player**ом, не говоря уже о полном фиаско **Windows Media Player**а. Их расширение *.cdg, и обычно они находятся в компании mp3-файла с тем же названием. Как мы выяснили, аббревиатура «CDG» имеет отношение к одному из самых древних форматов CD-ROM, расшифровываемом как «CD+Graphics». В этом формате много лет назад на рынок впервые появились оригинальные караоке-диски, содержавшие запись песни «минус один» (без вокала) и ее текст, резво бегущий по экрану с подсвечиванием текущего слова. Для воспроизведения этих форматов на компьютере прекрасно подходит простенький плеер **Karaoke Builder**. Минимум настроек, крупный легко читаемый шрифт, «проматывание» песни вперед на двух- и трехкратной скорости – а что еще надо для вечеринки?

**DivFix 1.10**

Помню, как я радовался, когда после нескольких бессонных ночей наконец-то докачал из интернета концерт одной малоизвестной калифорнийской рок-группы. А потом я сильно огорчился – видеофайл оказался «битым», то есть не открывался ни одним видеоплеером. Конечно, уметь я работать в видеоредакторах типа **VirtualDub**, я бы, наверное, смог «выцепить» оттуда контент – как выяснилось впоследствии, обычно портится лишь заголовок, а не сам файл. Но многие ли из нас умеют работать с такими программами? Здесь на сцену и выходит **DivFix**. Эта малюсенькая программа устраним уйму твоей головной боли. Она просканирует видеофайл на предмет возможных неполадок, при необходимости создаст заново все необходимые для просмотра «индексы», а затем переписшет заново его заголовок, так что фильм можно будет просматривать твоим любимым плеером. Приятного просмотра!

**RamCleaner 3.6**

Сегодня мы снова будем говорить об оптимизации **Windows**. Как ты уже, наверное, догадываешься, добрая половина проблем со скоростью работы системы возникает от нехватки оперативной памяти, которой никогда не бывает много (впрочем, я думаю, для тебя это не новость). С твоей стороны закономерно будет поинтересоваться – куда же она, собственно, девается? Чаще всего она просто не «освобождается» после использования, то есть, данных в ней уже нет, но для системы она все еще помечена как «используемая». Можно, конечно, и перезагрузиться, но есть способ проще – «очистить» память при помощи **RamCleaner**, то есть принудительно «освободить» ее после завершения работы какой-либо ресурсоемкой программы. Особенно это необходимо после работы с серьезными программами типа **Photoshop**, **3dmax** или, например, после навороченных игр вроде **Doom 3** или **Half-Life 2**.



HellChess v1.1 Free Game

Шахматы! Пожалуй, этим все сказано. Игра выглядит вполне симпатично и состоит из трех режимов – человек против компьютера, два человека за одним компьютером и два человека по сети (или через интернет) с возможностью чата прямо в программе. Уровень сложности CPU фиксирован, но встроенные гамбиты оказались толковы и разыгрывались с определенной долей импровизации, так что перед программистами,

втиснувшими все это в без малого десяток мегабайт, стоит снять шляпу. Интересно было бы иметь возможность сокращать время на размышления игроков или вообще ввести в игре блиц-режим. В игре есть волшебная кнопка Settings, при помощи которой можно прямо посреди партии снабдить себя тремя комплектами коней или заставить испариться вражескую ладью. Модель распространения – freeware.



Krakout

Перед вами – арканойд для хардкорных геймеров. Вкратце **Krakout** довольно точно характеризуется выражением «поставлено с ног на голову». Перво-на-перво, игровое поле было повернуто на 90 градусов, то есть шарик теперь бегает в основном не вверх-вниз, а влево-вправо; кораблик же – наоборот. В принципе, одного этого уже было бы достаточно, чтобы напрочь снести крышу неопытному игроку; но разработчики

оказались просто-таки безжалостны. Бонусы-камикадзе, какие-то снующие по игровому полю помехи, мухи, грозящие снести ваш «кораблик», – вот несколько примеров тщательной заботы о постоянном поддержании должного уровня адреналина в твоей крови. Адаптация происходит примерно на пятой минуте игры, а дальше начинается драйв, который не дает оторваться ни на секунду. Достойный конкурент **BreakOut** и **DX-Ball**.



Outpost Kaloki

Вот уж поистине никогда не знаешь, где найдется классная игра, и какой именно она будет! Думая, что разыскал еще одну «милитаристскую аркаду» (ну сам посудите – что еще ждать от игры с названием **Outpost Kaloki**, кроме отстрела космических нарушителей где-нибудь на границе с... ну, скажем, крайне-северной галактикой), я устанавливал ее, заранее предвкушая бескомпромиссное космическое мочилово в духе **Xenon**; но

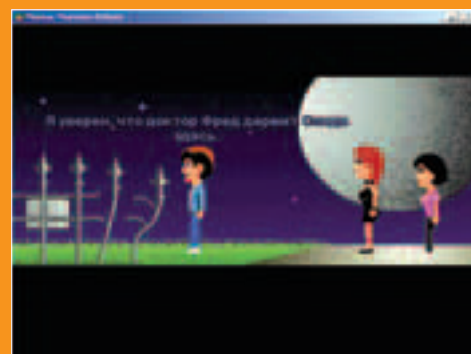
нет – счастье пришло с другой стороны. Это оказалась гремучая смесь – простенькая стратегия в реальном масштабе времени, хорошая аркада и классно проработанное визуальное оформление. Начинается игра просто – тебе дают «поручить» маленькую торгово-космическую станцию Калоки, расположенной где-то на краю вселенной. А уж во что ты сможешь ее развить, зависит только от тебя. Дерзай!



Maniac Mansion Deluxe

Перед вами – новая версия классического квеста от **LucasArts Maniac Mansion Deluxe**, созданная заботливыми руками фанатов (многие из которых оказались русскими, поэтому игра идет и на русском языке). Вкратце обрисую оригинальный сюжет. Рядом с усадьбой одного талантливого ученого падает метеорит и попадает прямо под фундамент дома. Какое-то время спустя наш ученик друг решает поковыряться с лопа-

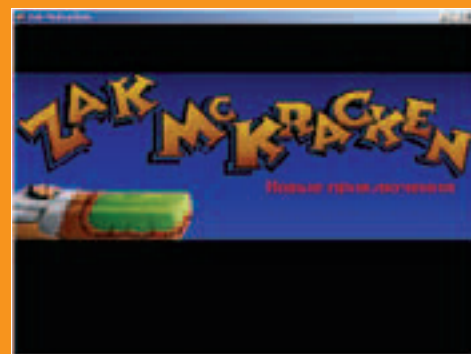
той в подвале и находит «камушек». Метеорит оказался непростым – он начал излучать суперлучи, ставшие причиной многих странных вещей. Например, четырехлетний ребенок резко «повзрослел» физически, а его дядя превратился в муху. Естественно, делом жизни ученого стало тщательное изучение сего артефакта. По мотивам этой игры был поставлен телесериал, который демонстрировался и в нашей стране.



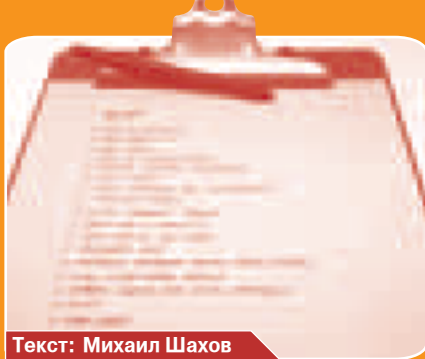
The New Adventures of Zak McKracken

Вторая часть нашего импровизированного ретро-набора. Если кто-то еще помнит героя квестов **LucasArts** Зака МакКракена, то эта игра доставит ему особенное удовольствие. А если не помнит, то пусть хотя бы познакомится с классикой. Оригинальная **The Adventures of Zak McKracken** была создана черт знает сколько лет назад (пятнадцать, наверное?), а обещанных продолжений от разработчика – компании LucasArts –

так и не последовало. И вот, фэны решили взять дело в свои руки и создали новую часть приключений любимого героя, причем с тщательным сохранением всех фишек оригинальной игры, включая внешний вид и управление. Да, здесь есть чему поучиться разработчикам! Это поистине огромный подарок для всех фэнов классических квестов. Как и **Maniac Mansion Deluxe**, эта игра уже снабжена русской версией.



ЗАБЫТЬ НЕЛЬЗЯ ЗАПИСЫВАТЬ



Текст: Михаил Шахов

Например, речь идет о выпускном экзамене. Неплохо хотя бы за месяц до него вспомнить о нависшей над тобой угрозе и принять соответствующие меры, полистав старые конспекты. Но, понятное дело, такое мероприятие всегда откладывается до последнего: напоминать о нем ежечасно обычно некому, так как предсмертные хрипы монстров в очередной игрушке неплохо заглушают голос рассудка.

Со свадьбой ситуация еще интереснее. Конечно же, будучи глубоко социальным человеком, однажды ты придешь в ЗАГС на это мероприятие – хотя бы для того, чтобы попробовать приобрести новый опыт, который поможет тебе в прохождении *Singles: Flirt Up Your Life*. Но невозможно подготовить и провести празднование такого серьезного масштаба, не составив четкого стратегического плана действий и не заручившись поддержкой кого-то, день за днем напоминающего тебе о том, что пункты плана нужно выполнять. В последнем деле, правда, может помочь и потенциальная невеста. Только вот слишком сильная ее активность на данном фронте может привести к некоторому охлаждению ваших отношений (Happiness -10, Anger +25).

Такое бездумное расходование нарабатываемых навыков тебе вряд ли придется по

По-настоящему важные дела человек помнит практически всегда. Прийти на выпускные экзамены, жениться или купить только что вышедшую игру уровня *Half-Life 2* мы не забудем ни за какие коврижки. Но всякую предшествующую крупным делам мелочевку обязательно нужно записывать – иначе есть риск до серьезных вещей попросту не добраться, позабыв о них под ворохом недоделанной ерунды.

душе. Гораздо лучше, если бы тебе надо-едал бесконечными напоминаниями твой собственный компьютер – ведь с ним-то ты никогда не поругаешься. Потому что настоящая дружба всегда оказывается крепче любви.

Самая же странная ситуация складывается в нашем примере с выходом новой игры. Помнить-то ты о ней помнишь, факт. Откладывать денежку на ее покупку вроде бы тоже не забываешь. Как же так получается, что к моменту появления долгожданных коробок на полках в кармане у тебя неизменно оказывается на сотню-другую меньше денежных единиц, чем требуется? Не волнуйся, сейчас попробуем разобраться с этим феноменом. А заодно – поговорим о программе, которая поможет тебе ответить на сакраментальный вопрос: «Куда делись деньги?»

ДОМАШНЯЯ БУХГАЛТЕРИЯ

ТИП ПРОГРАММЫ
программа учета финансов
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
KeepSoft
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.keepsoft.ru/

Бесследное исчезновение неопределенных сумм из семейного бюджета интересно-

вало представителей разнообразных слоев населения еще с древних времен. Об этом свидетельствуют хотя бы находки ученых-археологов (боевики-археологи из *Return to Castle Wolfenstein* не в счет). Исследователи древностей часто находят в земле абаки, примитивные инструменты для счета и запоминания полученных цифр. Судя по тому, что выжить в борьбе с нищетой и недовольными супругами человечеству все же удалось, эти устройства худо-бедно помогали решить проблему с девающимися неизвестно куда деньгами. Поскольку абак принято считать прообразом современного РС, нам было бы естественно попытаться найти похожее средство в арсенале компьютерных программ. А не то подозрения в планомерном, постоянном похищении наших кровных рублей и долларов падут на инопланетный разум, что рано или поздно приведет к звездной войне. К счастью, программу-спасителя долго искать не приходится. Она носит гордое имя «Домашняя бухгалтерия» и предназначена для ведения учета личных финансов. В программе есть такие возможности, как учет расходов, доходов и денег на счетах.

В программе также имеется контроль возврата разнообразных долгов (за вычетом супружеского долга и долга перед Родиной), планирование расходов и доходов, построение подробного и выборочного отчета по финансам, построение различных диаграмм, вывод информации на принтер, экспорт данных в файлы **Word, Excel, Access, HTML, XML, Paradox, dBase**, текстовый файл и некоторые другие форматы.

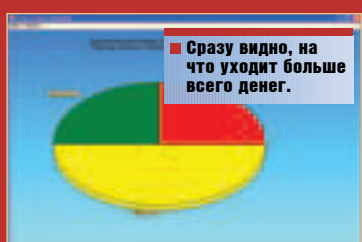
Если программой на твоём компьютере будут пользоваться несколько человек, то записи они могут вести независимо друг от друга, входя в «Домашнюю бухгалтерию» под разными именами. Для обеспечения конфиденциальности вводимой информации любое имя можно защитить паролем.

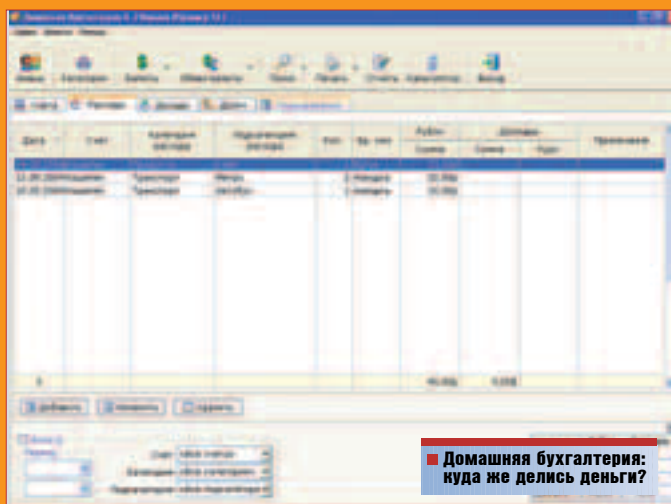
В программе имеется также возможность вести все записи как в одной, так и в нескольких валютах – эта возможность настраивается с помощью своего рода масте-

УЧЕТ, УЧЕТ И ЕЩЕ РАЗ УЧЕТ!

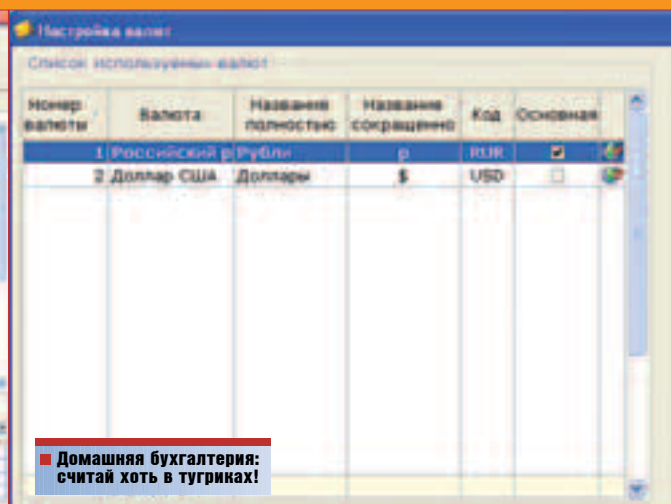
«ДОМАШНЕЙ БУХГАЛТЕРИИ».....

- Учет доходов и расходов по статьям (\$100 – зарплата, \$500 – на улице нашел, и привет налоговой).
- Учет долгов (это я должен, это мне должны). Очень, очень нужная вещь!
- Планирование доходов и расходов. Периодически повторяющиеся расходы (вроде абонентских платежей) и постоянные поступления денег (зарплаты, авторские отчисления) можно забить в планировщик, который будет вводить соответствующие операции в базу автоматически.
- Все необходимые отчеты (сколько получено, сколько потрачено) могут выдаваться как текстом, так и графикой – круговыми диаграммами или гистограммами.
- Данные можно экспортировать в любой из почти двух десятков форматов.
- Программа поддерживает обновление через интернет.





■ Домашняя бухгалтерия: куда же делись деньги?



■ Домашняя бухгалтерия: считай хоть в тугриках!

ра выбора валют; запустить его можно из меню «Валюты», «Список валют».

Для того чтобы не забывать вносить новые записи, автором программы разработан специальный менеджер загрузки. Настроив его, программу можно заставить включаться автоматически, по установленному расписанию. Интерфейс программы – полностью русифицированный (собственно, по умолчанию английского варианта у нее и нет) и вполне интуитивно понятный: в свое время автору этих строк удалось полностью освоить и полюбить «Домашнюю бухгалтерию» за какие-то три дня. За что полюбить? В благодарность за снижение непредвиденных расходов.

INFO ANGEL

ТИП ПРОГРАММЫ
органайзер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Angelic Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.angelicsoftware.com/

Домашняя бухгалтерия, надеюсь, позволила тебе окончательно разобраться с

финансовыми сторонами вопроса. Теперь давай попробуем покончить со склерозом и найдем подходящую, умную, красивую записную книжку. Понятное дело, бумагой тут не обойдешься. Попробуй примерить на свой компьютер первый вариант решения: **Info Angel**.

Это менеджер персональной информации, включающий в себя блокнот для ведения текущих заметок и очень симпатичный список контактов (в терминах **Microsoft Outlook** и ей подобных программ это называлось бы адресной книгой; чтобы стало понятнее, о чем идет речь, – посмотри на рисунок).

Естественно, в Info Angel есть органайзер – собственно, именно он и является главной функцией программы. Но есть в «Ангеле» и необычная для типичного органайзера штука – менеджер закладок.

Итак, Info Angel позволяет вести повседневные записи, работать с базой контактов партнеров и друзей, планировать свое рабочее (или, сам понимаешь, игровое!) время и даже хранить базу ссылок на локальные документы и ресурсы сети.

Как и многие программы этого класса, Info Angel помогает тебе стать организованнее, сохранить время и нервы. Благодаря неплохо продуманной архитектуре,

древовидному иерархическому представлению данных и интуитивно понятному интерфейсу доступ к любой информации в программе осуществляется очень просто и очень удобно.

Рассказ об основных возможностях органайзера займет немало места на полосе, но мы все же перечислим часть из них. Итак, у программы есть:

- шифрация информации и защита паролем;
- импорт данных из файлов **TreePad** и **KeyNote**;
- представление данных в виде иерархического дерева;
- удобная работа с разнородными данными;
- встроенный текстовый редактор и мини-браузер (на рисунке видна структура каталога ссылок);
- универсальный поиск по всей базе данных и система резервного хранения;
- возможность минимизации органайзера в область уведомлений.

Вот как раз из этой самой области уведомлений (так **Microsoft** нынче зовет правый крайний кусок панели задач – ну, возле часиков) Info Angel и будет напоминать тебе о разнообразных задачах, повседневных и не очень.

Давай теперь посмотрим, кто же выступает в качестве альтернативы нашему ангелочку.

WINORGANIZER

ТИП ПРОГРАММЫ
органайзер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
The Golden Sections Labs
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.tgslabs.com/ru/

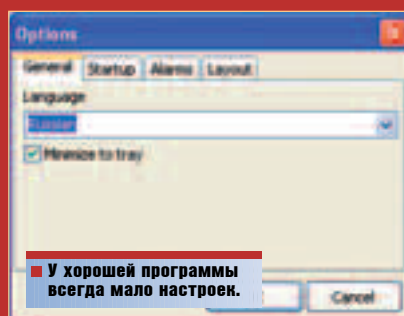
Info Angel – программа интересная, приятная и небольшая. Но вместе с тем – недостаточно мощная для ведения по-настоящему серьезного контроля над личным временем. А вот планировщик с говорящим названием **WinOrganizer** – это

«АНГЕЛ С КРЫЛЬЯМИ» ПО-РУССКИ

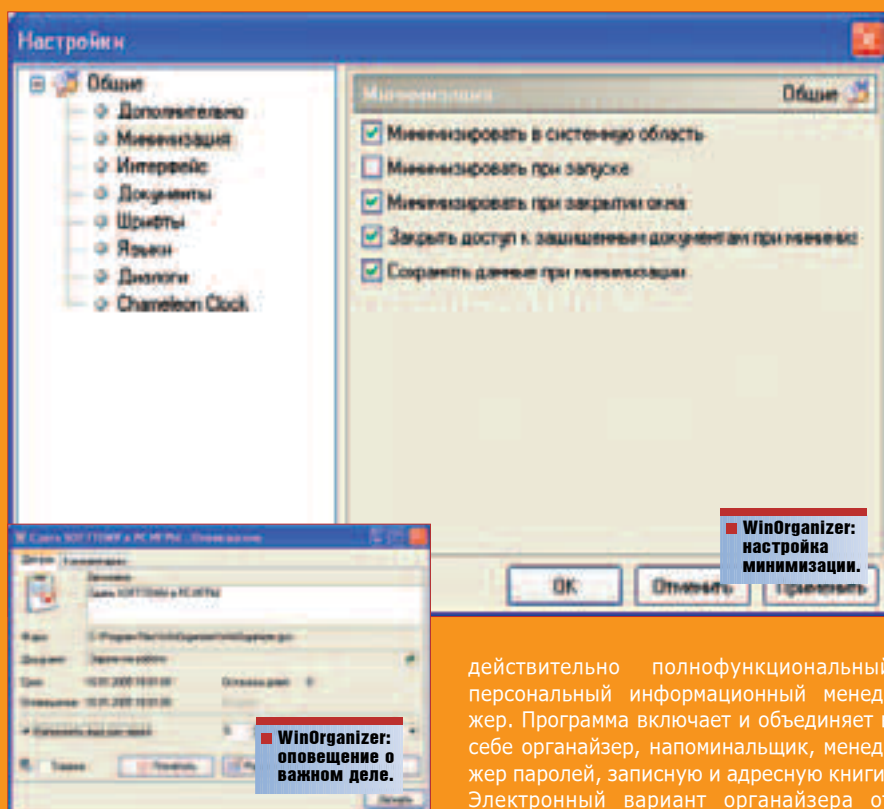
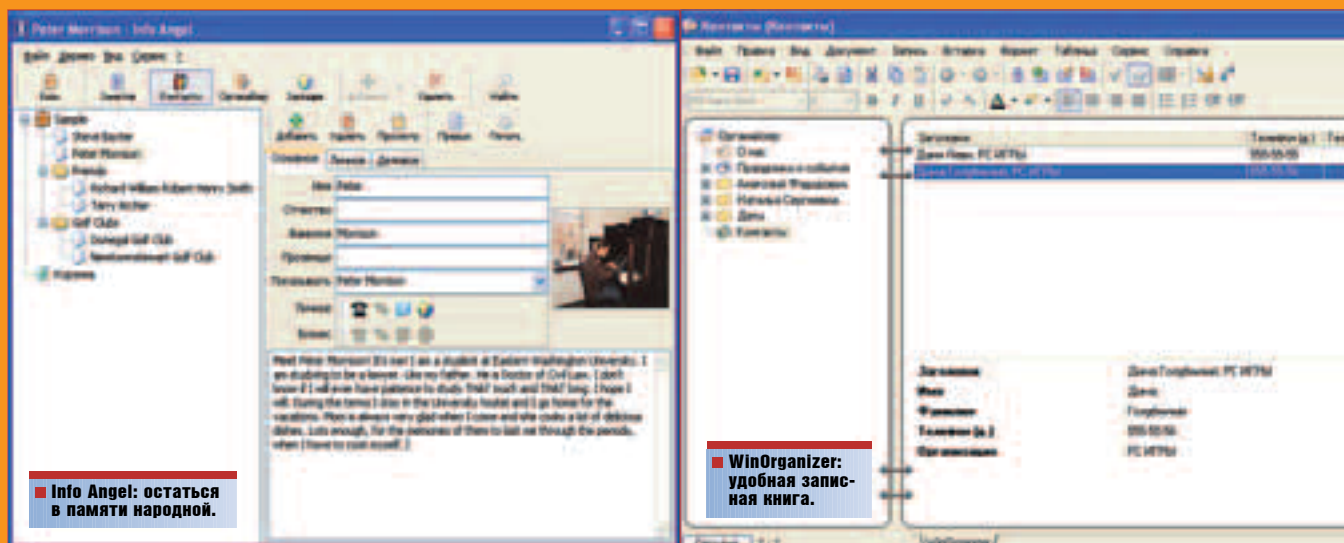
Если **Info Angel** сразу не установился у тебя с включенным русским языком интерфейса (это может произойти в том случае, если у тебя установлена английская версия операционной системы), активировать язык в настройках придется вручную. В меню **Tools** выбери пункт **Options**. Затем в диалоге настроек (ты видишь его на рисунке) на вкладке **General** из выпадающего списка **Language** выбери русский язык (**Russian.lng**).

Кстати, находящийся здесь же флажок **Minimize to tray** отвечает за свертывание окна программы не в кнопку на панели задач, а в значок области уведомлений. Если ты всерьез собираешься пользоваться возможностями планировщика, флажок нужно сразу же, не отходя от кассы, и установить.

В противном случае удобный, но не по-ангельски скромный Info Angel без малейшего зазрения совести будет маячить у тебя перед глазами постоянно. Это, говоря откровенно, изрядно надоедает.



■ У хорошей программы всегда мало настроек.



фирмы **TGS Labs** вообрал в себя все возможности своего бумажного родственника и даже привел их в более привычный для компьютерного человека вид.

Интуитивно-понятный интерфейс программы объединил в наглядной и удобной древовидной форме, настраиваемой под конкретные нужды, заметки, праздники, памятные даты, списки задач, встречи, ссылки, контакты, пароли и так далее. Кстати, система оповещения WinOrganizer позволяет откладывать оповещения для принятия решения по ним попозже – на тот случай, например, если к моменту выскакивания окошка ты как раз занят убийством особо сильного босса.

Установи флажок «Напомнить еще раз через», если ты не можешь отреагировать на оповещение прямо сейчас, но опасаясь вовсе забыть о деле; укажи время, спустя которое будет выдано повторное напоминание, и нажми кнопку «Заснуть» (в нее превратится кнопка «Закрыть» после установки флажка).

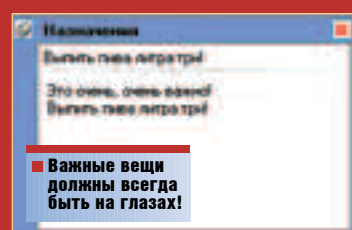
Данные в программе с легкостью могут быть спрятаны от чужих глаз или защищены паролем. Кроме того, подобно обычной записной книжке, «Заметки», дополненные удобными средствами редактирования, прекрасно подходят для хранения разнообразной информации – такой, как записки, рецепты, цитаты, Web-адреса, картинки и даже целые страницы из интернета.

Для того чтобы программа «висела» в системной области и не мешала тебе в работе, но вместе с тем не закрывалась окончательно после щелчка по кнопке закрытия окна, в меню «Сервис» выбери пункт «Настройки», и в диалоге установок программы на вкладке «Минимизация» установи флажки «Минимизировать в системную область» и «Минимизировать при закрытии окна».

На вкладке «Общие» этого же диалога можно задать горячие клавиши для вызова окна программы, разрешить программе запускаться вместе с **Windows** и показы-

действительно полнофункциональный персональный информационный менеджер. Программа включает и объединяет в себе органайзер, напоминатель, менеджер паролей, записную и адресную книги. Электронный вариант органайзера от

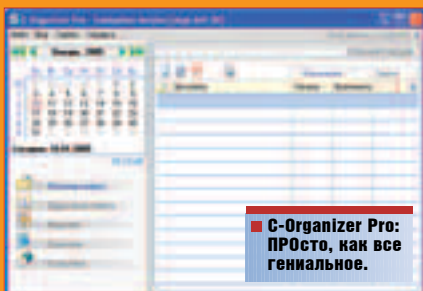
СТИКЕР ДЛЯ МОНИТОРА. БЕЗ ЛИПУЧЕК



метка «прилипнет» к экрану и будет всегда находиться поверх всех остальных окон (посмотри на рисунок) – пока ты ее не уберешь, разумеется. Да, эта возможность отчего-то работает не во всех записях. Если кнопка со стрелочкой неактивна, то запись данного конкретного типа, как это ни прискорбно, нельзя вынести на рабочий стол.

Задачи, записи адресной книги и заметки любого органайзера из перечисленных можно распечатывать. А вот программа **C-Organizer** позволяет к тому же создавать небольшие заметки, появляющиеся на рабочем столе **Windows**. Для этого нужно после создания любой записи в органайзере (все равно, в самом планировщике событий, в адресной книге или на странице заметок) в списке заголовков щелкнуть по синей двойной стрелочке вниз.

В появившемся окне-«стикере» надо щелкнуть по изображению офисной кнопки в заголовке. В результате за-



C-Organizer Pro:
ПРОСТО, как все
гениальное.

вать при старте окно «Сегодня», дайджест всех дел, запланированных на текущую дату.

C-ORGANIZER

ТИП ПРОГРАММЫ
органайзер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
C-Soft Lab
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.csoftlab.com/

Последний из упомянутых нами вариант средства борьбы с забывчивостью, **C-Organizer** – это еще одна, совсем простая программа-планировщик, включающая в себя расписание дня, адресную книгу с возможностью хранения фотографий и органайзер, умеющий в заданное время проигрывать звуки (в том числе в формате *MIDI*), запускать программы, а также выключать или перезагружать компьютер или просто выходить из системы.

C-Organizer обладает очень удобной встроенной системой сортировки, возможностью импорта и экспорта записей, автоматически интегрируется с твоим почтовым клиентом и браузером. А еще программа может отправлять тебе электронные письма с оповещениями о событиях. Это позволяет тебе быть в курсе запланированных мероприятий в любое время и в любом месте – достаточно, например, уезжая в отпуск, оставить компьютер с запущенным C-Organizer включенным и присоединенным к Сети. Все оповещения будут доставлены в срок; другое дело – захочешь ли ты проверять электронную почту на далеких солнечных пляжах?

Программа поддерживает русский язык (его нужно только включить в меню *File, Language*) и базы данных с государственными праздниками разных стран. База с Российскими праздниками есть на диске, приложенном к этому номеру «**РС ИГР**». Так что если ты опасаясь пропустить какой-нибудь День монтера, используй напоминания о праздниках. Здоровью это, конечно, не на пользу. Но упускать возможность поразвлечься – грех. Так что с наступающими тебя, что бы там ни наступало в данный момент, и – счастливых праздников!



PC ИГРЫ



ИГРЫ

№ 3(15) • МАРТ • 2005

DVD

ВИДЕО

- ICQ Pro 2003b, сборка 3916
- ICO 4 Lite Edition with Xtraz Russian, сборка 1836
- K-Lite Codec Pack 2.35 full
- Macromedia Flash Player 7
- Miranda IM 0.3.3.1
- Mozilla 1.7.4
- Opera 7.23 with SUN Java Virtual Machine (Russian)
- Panda Antivirus Titanium
- Panda TruPrevent
- QuickTime 6.5
- RealPlayer 10
- Total Commander 6.03a
- Windows 2000 FAQ, версия 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- WinAmp Classic, версия 2.91
- WinAmp 5.08
- Windows Media Player 10
- WinRAR 3.42 Russian

- Snowgame
- Pumpkin Smasher
- Refrigerator
- Jawa Shooter
- Охота
- Морской бой
- Punisher

КРЕАТИВ

- Medal of Honor: Pacific Assault
- Mod Developer's Kit v1.1
- SpellForce - The Order of Dawn Editor v1.52

ДРАЙВЕРА

- DirectX
- DirectX 9.0c Redistributable Kit
- Материнские платы
- Installation Utility
- Видеокарты

СОФТ - ТЕМА

- Домашняя бухгалтерия 4.0
- C-Organizer Pro 3.2
- Info Angel 2.2
- WinOrganizer 2.8

SOFTBLOCK

- Celestia 1.3.2
- CommTraffic 2.1
- DivFix 1.10
- EF Checksum Manager 1.25
- Karaoke Builder CD+G Player 2.1
- RamCleaner 3.6

СОФТ - СТАНДАРТ

- Adobe Reader 7.0
- DOSBox 0.63/Boxer 0.61.6
- FAR Manager 1.65

- PC ИГРЫ ВИДЕО
- Интервью с разработчиками игры «Корсары 3»

ДЕМОВЕРСИИ

- Act of War: Direct Action
- Darwinia
- NASCAR SimRacing
- Star Wars: Republic Commando
- UEFA Champions League 2004-2005

ДОПОЛНЕНИЯ

- Battlefield 1942
- Counter-Strike Source
- DOOM 3
- F1 Challenge
- Far Cry
- GTA: Vice City
- Half-Life 2
- MSFS 2004
- Operation Flashpoint
- Orbiter
- Racer
- UT2004
- WarCraft III: The Frozen Throne

SHAREWARE

- HellChess v1.1 Free Game
- Krakout
- Outpost Kaloki
- Maniac Mansion Deluxe
- The New Adventures of Zak McKracken

ФЛЭШ

- Убить Билла
- Lamer Hunter
- Дешл-киллер



№ 3 (15) • МАРТ • 2005



ЭКСКЛЮЗИВ

- The Fall: Последние дни мира
- Xenus. Точка кипения
- Splinter Cell: Chaos Theory - Video Developer Diaries

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО: Интервью с разработчиками игры «Корсары 3»

ДЕМОВЕРСИИ: Act of War: Direct Action ● Darwinia ● NASCAR SimRacing ● Star Wars: Republic Commando ● UEFA Champions League 2004-2005

ДОПОЛНЕНИЯ: Battlefield 1942 ● Counter-Strike Source ● DOOM 3 ● F1 Challenge ● Far Cry ● GTA: Vice City ● Half-Life 2 ● MSFS 2004 ● Operation Flashpoint ● Orbiter ● Racer ● UT2004 ● WarCraft III The Frozen Throne

SHAREWARE: HellChess v1.1 Free Game ● Krakout ● Outpost Kaloki ● Maniac Mansion Deluxe ● The New Adventures of Zak McKracken

ФЛЭШ: Убить Билла ● Lamer Hunter ● Punisher

КРЕАТИВ: Medal of Honor: Pacific Assault Mod Developer's Kit v1.1 ● SpellForce - The Order of Dawn Editor v1.52

ДРАЙВЕРА: ● DirectX ● Intel ● ATI ● nVidia ● SIS ● VIA

SOFTBLOCK: Celestia 1.3.2 ● CommTraffic 2.1 ● DivFix 1.10 ● EF Checksum Manager 1.25 ● Karaoke Builder CD+G Player 2.1 ● RamCleaner 3.6

СОФТ-СТАНДАРТ: Adobe Reader 7.0 ● DOSBox ● FAR Manager 1.65 ● ICQ ● K-Lite Codec Pack 2.35 full ● Macromedia Flash Player 7 ● Miranda IM 0.3.3.1 ● Mozilla 1.7.4 ● Opera 7.23 ● Panda Antivirus Titanium ● Panda TruPrevent ● QuickTime 6.5 ● RealPlayer 10 ● Total Commander 6.03a ● WinAmp ● Windows Media Player 10 ● WinRAR 3.42

ПАТЧИ: Armies of Exigo v1.3 Retail ● Far Cry v.1.31 Retail ● Hellforces v.1.3a Retail ● Pacific Fighters 3.03-3.04 Rus ● Pacific Fighters FB 3.03m-3.04m Rus ● Painkiller v.1.6.1 Retail ● Shade V.12 Retail ● Space Rangers 2 v.102 ● SpellForce - The Order of Dawn v.1.52 Retail ● Star Wars Battlefront v1.2 Retail ● TOCA Race Driver 2 RUS 1.2 Retail ● Xpand Rally v1.1.0.0 English Retail

ВИДЕО: Advent Rising ● Aurora Watching ● Battlefield 2 ● Blitzkrieg II ● Brothers In Arms: Road to Hill 30 ● Close Combat: First to Fight ● Empire Earth 2 ● Galactic Civilizations II: Dreadlords ● MotoGP Ultimate Racing Technology 3 ● NASCAR SimRacing ● Pariah ● Pilot Down: Behind Enemy Lines ● Playboy: The Mansion ● Project: Snowblind ● Rainbow Six: Lockdown ● RPM Tuning ● Second Sight ● Splinter Cell: Chaos Theory ● Star Wars: Knights of the Old Republic 2 ● Star Wars: Republic Commando ● The Moment of Silence ● The Sims 2: University ● Universal Combat ● Worms 4 Mayhem

ЭКСКЛЮЗИВ: The Fall: Последние дни мира ● Xenus. Точка кипения ● Splinter Cell: Chaos Theory - Video Developer Diaries

СОДЕРЖАНИЕ CD 1

ДОПОЛНЕНИЯ: Counter-Strike Source ● DOOM 3 ● GTA: Vice City ● Half-Life 2 ● Racer

ДРАЙВЕРА: DirectX ● Intel ● ATI ● nVidia

ПАТЧИ: Armies of Exigo v1.3 Retail ● Far Cry v.1.31 Retail ● Hellforces v.1.3a Retail ● Pacific Fighters 3.03-3.04 Rus ● Pacific Fighters FB 3.03m-3.04m Rus ● Shade V.12 Retail ● TOCA Race Driver 2 RUS 1.2 Retail

СОДЕРЖАНИЕ CD 2

ДЕМОВЕРСИИ: Aurora ● Darwinia ● NASCAR SimRacing ● UEFA Champions League 2004-2005

ВИДЕО: Battlefield 2 ● Blitzkrieg II ● Brothers In Arms ● Close Combat: First to Fight ● Pariah ● Pilot Down: Behind Enemy Lines ● Rainbow Six: Lockdown ● Star Wars: KOTOR 2 ● Worms 4 Mayhem

СОДЕРЖАНИЕ CD 3

PC ИГРЫ ВИДЕО: Интервью с разработчиками игры «Корсары 3»

SOFTBLOCK: Celestia 1.3.2 ● CommTraffic 2.1 ● DivFix 1.10 ● EF Checksum Manager 1.25 ● Karaoke Builder CD+G Player 2.1 ● RamCleaner 3.6

СОФТ-СТАНДАРТ: Adobe Reader 7.0 ● DOSBox ● FAR Manager 1.65 ● ICQ ● K-Lite Codec Pack 2.35 full ● Macromedia Flash Player 7 ● Miranda IM 0.3.3.1 ● Mozilla 1.7.4 ● Opera 7.23 ● Panda Antivirus Titanium ● Panda TruPrevent ● QuickTime 6.5 ● RealPlayer 10 ● Total Commander 6.03a ● WinAmp ● Windows Media Player 10 ● WinRAR 3.42

БОНУСЫ

ДЕМОВЕРСИИ

Что ж, начнем представлять демоверсии, которые попали к нам на диск. Первым идет проект **Act of War: Direct Action**. Игра представляет собой стратегию в реальном времени. Наша задача – строить войска и воевать, все просто. В игре представлено почти все современное вооружение, будь то танки, бомбодировщики или штурмовики. Поле боя – современные города, которые можно легко превратить в руины. В общем – очередной клон **Command & Conquer: Generals**, но, надо сказать, сделанный очень добротно. Вторая демоверсия – это **NASCAR SimRacing**, самая реалистичная гонка NASCAR от **Electronic Arts**. Если раньше качественной была только графика, то в этой части был существенно проработан и движок, что позволило на порядок повысить реализм и превратить игру из аркады в гоночный симулятор. Но, увы, – надо сказать, что эта игра будет интересна только ценителям жанра. Если вы не являетесь хардкорным гонщиком, то игра вам покажется сложной и неинтересной. Третья демоверсия – это представитель спортивных игр: **UEFA Champions League 2004-2005**. В полной версии игроку будет доступно 226 команд, ну а в демке можно сыграть только один матч. По геймплее – та же самая **FIFA 2005**, управление и прочее осталось без изменений. Ну, и последняя демоверсия на сегодня – **Darwinia**. Игра представляет собой смесь 3D-экшена и 3D-стратегии, очень своеобразное исполнение.



ЭКСКЛЮЗИВ

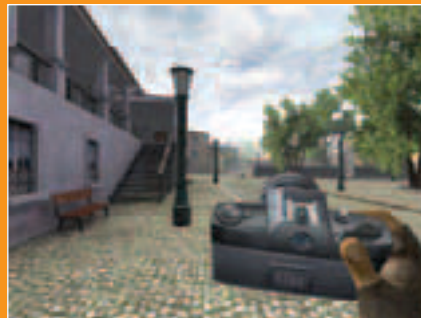
The Fall: Последние дни мира

Эта игра уже давно будоражит умы всех поклонников великолепной серии постапокалиптических RPG – **Fallout**. Немецкие разработчики не подвели нас и выпустили действительно отличную игру, но к нашему сожалению, российские игроки еще не смогли по-настоящему оценить ее, так как она все еще на этапе локализации у компании «Руссобит-М». Мы предлагаем вам посмотреть эксклюзивный видеоролик игрового процесса, специально снятый для нас командой, которая занимается локализацией.



Xenus. Точка кипения

Уважаемые читатели, вашему вниманию представляется игра, которая должна стать «нашим ответом **Far Cry**». В игре нет понятия уровня как такового. Весь игровой мир – это огромная карта, заполненная всевозможными объектами – домами, деревьями, NPC, машинами и прочими предметами. Это – настоящий живой мир. На нашем диске вы найдете: эксклюзивную музыку из игры, видео с рассказом о транспортных средствах, на которых нам предстоит передвигаться по миру игры, эксклюзивные скриншоты и многое другое.



ВИДЕО

Close Combat: First to Fight



Эта игра создается под руководством Морской Пехоты США, возможно, по программе частичной конверсии военных тактических симуляторов. Помимо изрядной доли пафоса, в этом может быть и плюс – например, в реалистичности происходящего и достоверной системе тактического планирования. В роликах вы увидите, как передвигается отряд при ведении боевых действий в условиях города.

Pariah



Pariah (Отверженный) – технотриллер далекого будущего. По традиции действие происходит на далекой планете, где наши герои застряли на довольно-таки продолжительное время. Внешне все немного смахивает на **Unreal Tournament 2004** и **Tribes: Vengeance**, но при ближайшем рассмотрении Pariah отличается в лучшую сторону.

Star Wars: Republic Commando



Приветствуем тебя, республиканский коммандос! Сегодня мы учимся пользоваться оружием. Возможности своего оружия надо знать досконально – иначе жизнь в условиях настоящего боя может оказаться очень и очень короткой.

The Punisher



Разгул преступности превысил все мыслимые границы. Пришла пора остановить волну криминала – пора браться за работу Карателя. Игрушка, в основе которой лежит комикс, а уже потом – фильм, получилась весьма жестокой. Видимо, для более политкорректного рейтинга сцены особенно жестоких видов расправ с преступниками – например, при помощи вентилятора – были тонированы в черно-белые цвета. Впрочем, менее кровавыми от этого они не стали.

СОФТ

Celestia 1.3.2

Ты когда-нибудь хотел узнать – какое оно, звездное небо, когда ты находишься не «тут», а «там», за пределами Солнечной системы, среди звезд и галактик? Тогда устанавливай на свой компьютер программу **Celestia** – такой супер-планетарий в миниатюре, и наслаждайся зрелищем.

CommTraffic 2.1

CommTraffic обстоятельно распишет тебе в логах, сколько мегабайт было скачано твоим компьютером сегодня, вчера, неделю или месяц назад. А также – с какими сайтами, по каким протоколам и через какие порты шло общение, да еще может сразу прикинуть стоимость трафика.

DivFix 1.10

Эта малюсенькая программа устраним уйму твоей головной боли. Она просканирует видеофайлы на предмет возможных неполадок, при необходимости создаст заново все необходимые для просмотра индексы, а затем переписшет заново его заголовки, так что фильм можно будет смотреть.

Karaoke Builder CD+G Player 2.1

Из сети можно скачать большое количество караоке-файлов, которые не проигрываются ни в **WinAmp**, ни в **BS Player**, ни в **Media Player**. Мы предлагаем тебе просматривать их простеньким плеером **Karaoke Builder** с минимумом настроек.

RamCleaner 3.6

Утилита **RamCleaner** принудительно освобождает память после завершения работы какой-либо ресурсоемкой программы. Особенно это необходимо после работы с серьезными программами типа **Photoshop**, **3ds max**, или, например, после навороченных игр вроде **Doom 3** или **Half-Life 2**.

Анонс нового номера – вещь неоднозначная. С одной стороны, нам уже сейчас известно содержание половины «**РС ИГР**» №16. С другой – в любой момент (особенно под сдачу номера, да) абсолютно любой материал, даже полностью готовый, может спокойно так помахать нам ручкой и самолично перекочевать в план следующего номера. Обидно? Не то слово. Но никуда от этого не денешься.

Впрочем, с разделом «Рецензии» таких казусов практически не случается, а потому мы можем точно сказать, обзоры каких игр ты увидишь через месяц. Тебя ждут рассказы о великолепной стратегии «**Альфа: Антитеррор**» от разработчиков из «**Мист ленд-ЮГ**», гоночных симуляторах **ToCa Race Driver 2** и **Street Racing Syndicate**, жестоким шутере **The Punisher**, пикантной **Playboy: The Mansion** и многое-многое другое. И это – лишь часть приготовленных для тебя материалов.

«Обрати внимание» сможет похвастаться превьюшками на такие проекты, как «**Бригада E5**», **UFO: Alien Invasion**, **Worms 4: Mayhem**, **Doom 3: Ressurrection of Evil**, **Star Wars: Empire at War**,

Juiced, **Toon Army**, **Timeshift** и т.д. Отметим также, что часть материалов была написана на основе просмотра работающих бета-версий игр. Заманчиво, не правда ли?

Кстати, не попавшее в прошлый номер интервью с **Борисом Стругацким** наверняка попадет на страницы рубрики «Разговор по душам». Знаменитый писатель-фантаст с удовольствием поделился с нами своим взглядом на компьютерные игры. Еще одно интервью попадет в «Из первых уст». Простые мадридские парни из **Pyro Studios** поделились с нами подробностями о своей перспективной стратегии **Imperial Glory**.

Продолжим мы и публикацию дневников разработчиков. «**Ночной Дозор**» появится в разделе обязательно. Туда же настойчиво просятся **Lada Racing Club**, **S.T.A.L.K.E.R.** и «**Красная Акула 2**» Ну как им отказать?

Впрочем, в чем мы совершенно точно уверены, так это в том, что следующий номер получится не менее интересным, чем тот, который ты держишь в руках сейчас. Уж ты нам поверь!

**Следующие «РС ИГРЫ»
в продаже с 24 марта!**





FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
 (095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



BenQ – реакция 8 мс...
...даже и не пытайтесь спорить!



FP71E⁺

Скорость



Цвет



Контраст



Яркость



Резкость



Выигрывает тот, кто действует первым? Молниеносная реакция – залог успеха? Но что делать, если монитор не успевает за тобой? 17" ЖК-монитор BenQ FP71E⁺ с рекордно коротким временем отклика 8 мс и уникальной технологией Senseye для улучшения изображения — выбор победителя! Альтернативы нет. Подробности на BenQ.ru

BenQ

Enjoyment Matters



Кэрсары III





CHILDREN OF THE NILE • FOOTBALL MANAGER 2005 • TES4: OBLIVION • AGE OF EMPIRES 3 • SETTLERS 5 • REPUBLIC COMMANDO

Nº 3(15) • MAPT • 2005